PÓSTER - CARÁTULAS - NOTICIAS - INTERNET - VIDEOJUEGOS - HENTAI - OPINIÓN - YAOI - ¡Y GRAN HERMANOTAKU!

VOL. II - NÚMERO 11 - INCLUYE CD-ROM

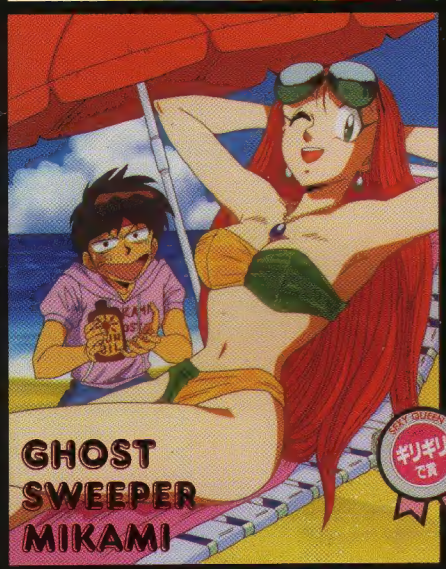
Minami

REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME

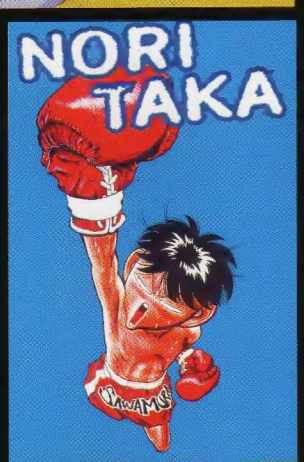
795 PTAS
4,78 EUROS

MINT NA BOKURA

DE LA AUTORA DE LA FAMILIA CRECE



GHOST SWEEPER MIKAMI



NORI TAKA

LA SEGUNDA SERIE
LAS PELÍCULAS
EL JUEGO

TODO, ABSOLUTAMENTE TODO SOBRE TU SERIE

SÉ INTELIGENTE...

NUMERO 5

REVISTA + CD ROM

MAS+ MANGA

Ilustración © Saito Chiho

DE NUEVO EL SALÓN

¡BASTA YA!

Ya tenemos aquí otra vez el Salón del Manga de Barcelona, la cita por excelencia de l@s frikis españoles. Y, pese a lo que pueda parecer, muchas cosas han cambiado desde la última vez.

Para empezar, no sé qué colectivo (aunque sospecho de cierta gente de la propia Barcelona) se ha dedicado a ir haciendo correr rumores diciendo que si no se iba a celebrar, que si no iba a haber ni cosplay ni karaoke, que... esas cosas, con lo que la gente de fuera estaba muy insegura pensando que a ver si se iban a gastar las pelas en un viaje tocho para encontrarse una mierda aburrida y comercial como el salón del cómic de la misma ciudad. Vamos, he perdido la cuenta de los e-mails que he recibido pidiendo una confirmación y verificación de esto. Esperemos que el llevar ya unos meses diciendo en la revista que SÍ se realiza haya ayudado a la gente sin internet a estar más segura.

Después, nos encontramos novedades en el mundillo editorial. Algunas buenas, como es la aparición de nuevas revistas que sin duda ayudarán a tener posibilidad de elección y que llevarán a la lógica mejora genaral que produce siempre una competencia. Pero algunas malas, como es el saber que algunas revistas no sólo no han hecho absolutamente nada por el mundillo ni el salón (ni siquiera a los niveles más básicos como por ejemplo participar en una mesa redonda sobre las nuevas revistas siendo una de ellas) sino que encima han dado problemas, y bastantes.

Y hay muchas más cosas, pero bueno, a lo que estamos, el salón y sus rumores. Yo no sé en qué piensan exactamente los que crean dichos rumores, pero si lo hacen que sean relativamente creibles. Si quieren decir algo, que digan que el salón no se va a celebrar. Eso sí que es hasta cierto punto creible, pues si tanto le están recortando el presupuesto a Ficomic (como ellos mismos dicen) es probable que en algún momento los beneficios no sean todo lo altos que ellos esperan y consideren que no merece la pena el esfuerzo de realizar el salón. Eso sería relativamente posible (no creo, ya que con el dineral que cobran tanto por la entrada como por alquilar un estand me resulta difícil creer que no saquen suficientes ganancias), pero soltar que no va a haber ni cosplay ni karaoke... es que tiene delito.

Vamos a ver, ya presupongo que la gente ésta que ha hecho correr el rumor no es precisamente un prodigio de inteligencia, pero aún así incluso un fan de Dragon Ball debería ser capaz de darse cuenta de que tanto el cosplay como el karaoke son el alma del salón, que sin ellos la Farga se convierte en una feria comercial en la que encima hay que pagar (y mucho) por entrar (más o menos lo que el salón del cómic). Es más, no sólo son el alma sino que son las actividades que más baratas les salen, ya que de montarlo se encargan muy a gusto frikis, de dar los premios se encargan los patrocinadores y para presentarlo estoy yo (y si yo algún día me canso y paso sé positivamente que hay varios candidatos al puesto, que incluso sabiéndose que este año era yo otra vez han pedido a Ficomic ser ellos). Es decir, que a Ficomic sólo le cuesta lo que cobre el técnico de sonido que vaya poniendo las canciones (cosa que tampoco sería de extrañar que acabe haciendo otro friki del mundillo, que seguro que cobra más barato (si no lo hace por amor al arte, claro)). Y esto para el karaoke, imaginad el cosplay que ni si quiera necesita el técnico de sonido.

Resumiendo, que mi consejo para todas aquellas personas que escuchan un rumor sea, antes de preguntar, simplemente usar un poquito la cabeza, el razonamiento y la lógica (Spock dixit), ya que la mayoría de los rumores se caen por su propio peso.

PD: Pequeño anexo serio.

Quizá algun@s os hayáis dado cuenta de que en mis editoriales arriba pongo un cartelito con unas manos blancas, un lazo azul y un mensaje de "basta ya". Quizá no. El caso es que en el tiempo que eso lleva ahí (que es bastante, por cierto) dos personas me han felicitado por ello, cuatro me han preguntado que qué significa y una última que de qué serie se trata. Son unos resultados MUY tristes. En la época que pasé en Madrid dio tiempo a que una bomba explotara en el hipermercado en el que yo compraba y a que otra lo hiciera en una calle que yo cruzaba todos los días para ir a clase (afortunadamente ese día, el del atentado de Aznar, hice novillos). Más recientemente, la de Granada explotó muy pero que muy cerca de donde vive Pakouji. No hay nadie a salvo, y ser inocente no es impedimento para ser asesinado, así que mi consejo es que, si no sabéis lo que es ese extraño cartel que pongo, salgáis por un momento de ese mundo irreal y de ficción en el que vivís y os intereséis una miaja por el mundo real que os rodea.

The time is near...

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Dibujos animados · Animación digital · Efectos especiales · Multimedia

Hacía falta una revista así

A la venta el 25 de octubre

NORMA Editorial

www.norma-ed.es

La primera revista de animación para profesionales y entendidos.

Minami 11

Minami

AÑO 2 - NÚMERO 11

ÍNDICE

- Portada: Digimon
- Editorial 3
- Sumario 5
- Noticias 6
- Eventos 8
- Mint na Bokura 12
- Love Hina 15
- Ghost Sweeper Mikami 16
- Pokémon 19
- Digimon 20
- Shoot 30
- Noritaka 32
- Saint Seiya - Hades 36
- Shojo 40
- Yaoi 41
- Hentai 42
- Laboratorio Científico 44
- La Opinión de los Lectores 46
- La Opinión de Lázaro Especial 48
- Desde la Torreta de Mazinger Z 50
- ¡Esto es Greenwood! 51
- Cine de Hong Kong 52
- DVD 53
- Videojuegos 54
- Internet 56
- Gran Hermanotaku 58
- Fanzines 60
- Cómic 61
- La Palestra 62
- Correo 63
- Instrucciones del CD 66

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Otakiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Zahara Medina, Raúl Moyano, Mila Diana

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Anime Studio

Corrección de textos: Lázaro Muñoz

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez

Diseño y maquetación: LM Software (Lázaro Muñoz)

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monserrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD's: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

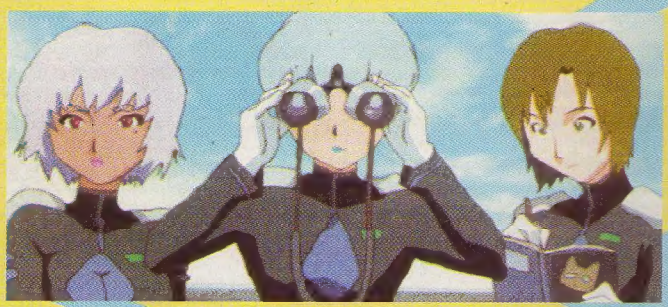
***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

Todas las imágenes de Digimon son © Akiyoshi Hongo, Toei Animation, Bandai y Arait Multimedia. Minami reconoce en todo momento su propiedad y usa las imágenes con tan sólo fines informativos.

Bueno, bueno, bueno, totalmente impresionado por la "imaginación enganchativa" de los cerebritos de TVE. que han conectado el último capítulo de su culebrón vespertino con el primero del siguiente para así enganchar a la clientela y que no se les despisten al día siguiente (ya podrían cuidar así a su público infantil-juvenil, ya...) me dispongo a empezar con, como de costumbre, la oferta televisiva (aunque no sin antes aprovechar para agradecer a Mangaes (*www.mangaes.com*) la ayuda prestada en la elaboración de estas noticias.

Y lo hago diciendo que por fin hemos solucionado las cosas con las plataformas digitales (es que el verano es mu malo, y si encima cambian los responsables pues ya ni os cuento), de manera que para el próximo número ya tendréis las programaciones anticipadas de algunos canales. Por cierto, que en Locomotion están emitiendo el *making of* de **Aonorokugo**, esperemos que sea en preludio de su emisión. Y no olvidéis que el 23 de octubre en el canal Buzz empieza **Kacho Ohji** (artículo en breve).



En cuanto a las nacionales, más de lo mismo, más **Pokémon** (con segunda peli en navidad), más **Digimon** (con la segunda serie que seguramente se emitirá en España en marzo) y de cuando en cuando alguna sorpresa como por ejemplo la reemisión que tuvo **Ruroni Kenshin**. En cuanto a las autonómicas, la catalana ha empezado a emitir **Card Captor Sakura** (mega artículo en el próximo número) y **Lamu**, series que también se emiten en la autonómica andaluza, que además cuenta con títulos como **Hola Sandybell** o **Raiden el Bravo** (espero haberlo escrito bien). **Sailor Moon** sigue emitiéndose en un montón de canales (incluido Fox Kids, el anime avanza...). Y, como siempre, atentos a vuestros canales locales, que os podéis llevar más de una sorpresa.

Sobre las editoras de vídeo, Manga Films anuncia, tachán tachán, **Detective Conan** (también artículo en el próximo número). Además, empezará a emitir, por fin, anime en DVD (si no sabéis lo que es eso mirad el artículo que hay hacia el final de la revista), con muchos títulos en cartera: **Perfect Blue**, **Dr. Slump**...

A quien no hemos conseguido sacarles nada es a los de Selecta, esperemos que nos sorprendan en el salón, al menos tanto como Dynamic, que por fin saca **Video Girl Ai**.

En cuanto al apartado "otros", todos habréis visto ya a la venta los vídeos de los capítulos tanto de **Digimon** como de **Pokémon**, así que para deciros algo nuevo tendré que comentar que ya está a la venta la peli de **Pokémon** y, mejor todavía, que el 18 de octubre en Buenavista juran y perjuran que saldrá a la venta el vídeo de **Mononoke Hime** (con una carátula que no es la japo). Casi nada...

Pasando al manga, quien más novedades trae es Planeta, que saca **Mint na Bokura** bajo el título de **Somos chicos de menta** (leer el

artículo de este mismo número), manga de *Wataru Yoshizumi* que casi nadie duda que será un éxito (16 números de 64 páginas más cubiertas, formato 16,8 x 25,7 cm, 395 ptas). De esta autora también sacan el libro de ilustraciones, algo que ningún marmaladebaboso puede dejar escapar (tomo de 72 páginas más cubiertas, en blanco y negro y color, formato 22,5 x 30,2 cm, 1.995 pelas). Para no dejar lo seguro, también sacan el manga de **Digimon** (uno de ellos, al menos, serie abierta con números de 24 páginas más cubiertas, formato cómic Book, 295 ptas) y un poster-book de **Pokémon** (formato 21,5 x 27,5 cm, 595 ptas). Además, y contra todo pronóstico, sacan el tomo 21 de **Bastard!**, con una tirada muy ajustada a las ventas del anterior, así que ya sabéis, no os descuidéis no sea que se agote (tomo de 176 páginas más cubiertas, 1200 pelas).

Pasamos a Norma, con quienes no hemos podido ponernos en contacto, pero vamos, es de suponer que no demorarán la salida del manga de **Utena** mucho más.

Con quien sí hemos hablado es con Glenat, que sacarán el número de **Raika** como novedad especial, que acompañará a los correspondientes números de las series que tienen en curso. Querían sacar un nuevo libro de ilustraciones, pero al final no ha podido ser.

Y corre el rumor de que Hikari Ediciones sacará el siguiente número de **Cyber Weapon Z**. Tampoco conviene olvidar las numerosas fanediciones que recorren nuestra geografía y que estarán presentes en el salón.

Terminado lo "oficial", vamos con un especial de la nueva serie del momento: **Card Captor Sakura**. El 27 de octubre saldrá el "**Card Captor Sakura Fuuin sareta card**" Complete Book, un libro de tapa blanda sobre la película estrenada el pasado verano (y de la que ya os informamos puntualmente). El 14 de octubre aparecerán dos tarjetas telefónicas, una shitajiki, un póster reversible y un set de dos carpetas transparentes ("clear files"), todo con ilustraciones del manga. Un mes más tarde, saldrá la colección de trading cards "**Sakura Card Hen**", junto con su álbum oficial. 10 cartas por sobre a 380 ¥ el sobre y 2600 ¥ el álbum. Con ilustraciones del anime, tendremos un set de tres ilustraciones, una tarjeta telefónica y un llavero en SD.

Y respecto a otras series de *Clamp*, El 14 de octubre salen a la venta un shitajiki, una tarjeta telefónica (ambas con las mismas ilustraciones) y un set de dos carpetas transparentes ("clear files") de **X**. El 14 de octubre salen a la venta un shitajiki, una tarjeta telefónica y un set de dos carpetas transparentes de **Angelic Layer**, todos con las mismas ilustraciones. Esta serie además verá aparecer su volumen 3 el 1 de diciembre.

Por cierto, y como curiosidad, la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood ha creado un nuevo Oscar para a la Mejor Película de Animación ("*Best Animated Feature*"), que se entregará por primera vez en los 74ª edición de los premios, en marzo del 2002. Las películas seleccionadas para esta categoría podrán también ser elegidas para otras, incluida la de Mejor Película.

En cuanto al DVD en USA, que sin duda marcará un poco la pauta aquí, Manga Video USA sacará el 28 de noviembre los DVD "**Macross II**" y la esperada "**Wings of Honneamise**" (**Royal Space Force**). Bandai ha anunciado para el 9 de enero el volumen 4 (y último) de "**Jubei-Chan - Secret of the lovely eyepatch**" y el primer set de dos discos de "**Saber Marionette J**". El 16 saldrá a la venta "**Gundam Wing: Operation 05**". Media Blasters acabará el año con los DVD de "**Demon Fighter Kocho**", "**Gestalt**" (basado en el manga RPG de *Yun Kouga*) y "**Fake**" (basado en el manga yaoi de *Sanami Matoh*) y lo empezará con dos lanzamientos previstos para el 30 de enero. Uno, "**Earthian Angelic Collection**" es la recopilación de las OVAs de "**Earthian**" (basados también en un shojo de *Yun Kouga*) mientras que el otro reúne en un solo DVD las películas de "**Ninku**" y "**Yuyuhakusho**" (la primera, no la que editó Manga Films) bajo el obvio titulo de "**Ninku/Yu Yu Hakusho Movie Double Feature**". ADV editará en diciembre los volúmenes 2 de "**Black Heaven**" (**Kacho Oji**), "**Bubblegum Crisis 2040**" y "**Martian Successor Nadesico**", mientras que los volúmenes 3 de estas dos últimas están previstos para el 23 de enero, junto al volumen 3 de "**Gasaraki**" y el 4 de "**Lost Universe**". Por su parte, Pioneer sacará en diciembre "**3x3 Eyes DVD Collection**" y "**Sol Bianca - The legacy**" volumen 3. En enero saldrán a la venta "**Amazing Nurse Nanako # 3: The Last Spiral**", "**Sailor Moon S TV Series 1-2**", "**Trigun Vol. 6: Project Seeds**" y "**Dual Vol** 3". Central Park Media tiene previstos para enero "**Silent Service**", "**Urotsukidoji III**" y "**Virgin Fleet**" (esta última ha podido verse hace poco en el canal Locomotion).

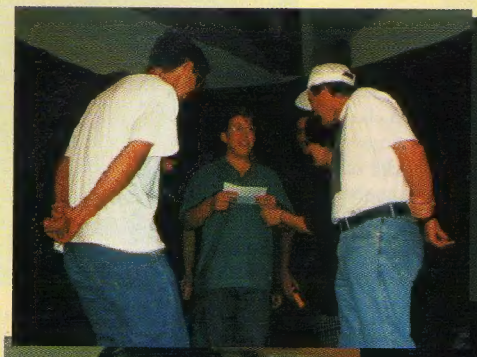
Noticia de última hora. En la página 19 podéis leer la crónica del Campeonato Europeo de **Pokémon** y el anuncio del Campeonato Mundial. Pues bien, ya tenemos los resultados, y *Sergio García*, representante español, ha quedado en tercer lugar, ¡enhorabuena! Sólo ha podido ser superado por el británico *Darryn Van Vuuren* y el alemán *Edwin Krause* (primero y segundo respectivamente). Nintendo considera muy positiva esta experiencia (recordemos que hubo un Campeonato Nacional, uno Europeo y finalmente uno Mundial) y no descarta repetir en el futuro.

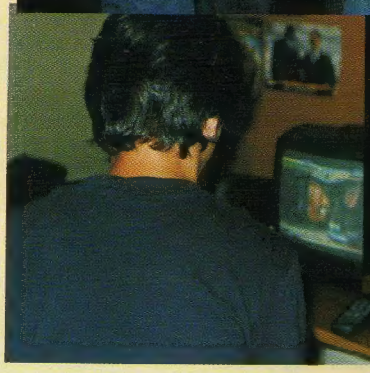
Y no, no nos hemos olvidado del salón del manga de Barcelona, es que ya comentamos el programa a fondo en la palestra. Decir lo que supongo que ya sabéis, que se celebra los días 3 al 5 de noviembre en la Farga de Hospitalet (Barcelona), que habrá actividades frikis como cosplay o karaoke, que al final ni nosotros pudimos traer a la *Yoshizumi* (por unos problemillas con Planeta) ni los de Dynamic a *Akemi Takada* (aaahhhh), que de las mesas redondas finalmente se encarga nuestro *Mak*, que de las proyecciones se encarga *José Luis Puertas*, que de maestro de ceremonias hará el también nuestro *Lázaro Munoz*, que habrá una ginkana friki, que en Minami hemos colaborado arduamente en la preparación de este salón (cosa que seguro se notará, ya veréis)... Pues eso, lo que ya deberíais saber. El programa casi definitivo en la palestra, que aquí ya no hay espacio para más.

Vamos con la recién creada sección "**El gañán del mes**", que al parecer ha caído muy bien y ha gustado bastante. Muchos eran los candidatos, y muchas también las colaboraciones. Finalistas han quedado, por ejemplo, la revista "Ultimate Reports" nº14, sección "Miscelánea Japón", columna "Brevísimo", donde ponía, literalmente: "*Rumiko Takahashi, creadora de Ranma 1/2 y Lamu, ha optado por dedicarse a las historias cortas. La última se llama Inu-Yasha y cuenta la historia de un demonio gigante con inclinaciones botánicas*". Sin duda alguien debería recomendar a este redactor el leerse las series enteras y no sólo números sueltos. También sigue sin decepcionar la revista de Vía Digital, donde este mes nos han sorprendido con un espectacular cambio de *look* por parte de *Spike*, pero sin duda el ganador en el canal Locomotion, pues, a pesar de poner anime, cumplir horarios y todo eso (que se supone deben hacer los canales de pago), nos ofrece unos suculentos intermedios entre los susodichos capítulos de anime. Esto no sería raro en ciertos canales, pero es que EN LOCOMOTION NO HAY ANUNCIOS. No sé como será la versión sudamericana de este canal, pero desde luego en la versión europea no hay ni un jodido spot publicitario, ni uno solo, pese a lo cual te cortan una y otra vez los capítulos con estúpidos cortos de animación (algunos de los cuales ya pudimos ver en Canal+) y con sus francamente desagradables e incluso molestos *jingles*. Vamos, que es una gracia, sobre todo cuando tienes que programar el vídeo. Por poner un ejemplo, hace poco hicieron un maratón **Evangelion**, todo el fin de semana poniendo la serie una y otra vez, ideal para poner una cinta y tener toda la serie... si no fuera porque cada diez minutos tienes el corto absurdo que no pinta nada pero que te jode la grabación. Tres cuartos de lo mismo pasa con las películas, que de durar una hora y cuarto pasan a las dos horas si te dejas el vídeo programado. Ya digo, no sé si lo harán para que no nos desacostumbremos con respecto a las televisiones publicas, pero desde luego se cubren de gloria.

II JORNADAS DE MANGANIME DE CASTELLÓN

Hola a todos, me han encargado comentar lo que fueron nuestras II Jornadas de Manganime que se celebraron los días 16 y 17 de Septiembre en Castellón en el Casal Jove. Y es que no sé por donde empezar porque fueron demasiadas paranoias. Me alegró mucho ver que tuvo bastante más aceptación que el año anterior y que mucha gente repitió la experiencia de acercarse a nuestro evento. El Sábado pudimos ver los pases de **Mimi o Sumaseba** (que en general gustó mucho y tras visionarla sé de gente que se la compró) y por la tarde la desconojante **Dragon Half**, pocos no tarareaban el famoso ending de esta hilarante serie. Yo estuve encargada de mercadillo y casi muero en acto de servicio ¡Diox mío! Todos a la vez no, por favor, o puede darme un yuyu allí mismo. Os aseguro que esto sí tuvo mucha aceptación, la gente trajo de todo para vender y compró mucho más (imás **Dragon B**... NO!, por favor, eso atenta contra la salud del pobre Otaku, usease, yo). Y no cuento todo el dinero que pupuló por allí porque es secreto, pero fue lo suficiente como para pagar a un par de tíos para que nos hicieran una escena yaoi, lo malo es que cuando les dijimos que queríamos ver más que un besito... se echaron atrás, je, je U_U Esto... uauh (*NdL: Minami no se hace responsable del estado ni mental ni físico en el que de cuando en cuando escriben los reporteros volantes*).





La zona de dibujo siempre estaba llena de dibujantes (veías cada dibujo que deprimía, de verdad -_- snif). Lástima que no viniesen de editoriales, quién sabe lo bueno que hubiesen sacado de allí.

Entre pase de peli y peli, se escuchaba berrear al personal (no tienen vergüenza, de verdad que no la tienen). Había cada cantante que "esto... iuauh!, Atenea, dame fuerzas", pero lo importante es participar (algún desalmado me comentó que si vendíamos tapones para los oídos... >_<, qué mala gente oye, decir eso...).

Por la noche, y los que se quedaron a dormitar en nuestra, ejem..."ciudad", nos fuimos a cenar a un chino (*poke er japoné e mu caro y no había aforo*) y luego cada cual de fiesta por ahí (y puedes ver lo que hace la resaca de unas Jornadas mezclado con un poco de yaoi y cerveza y tener a Rappel a menos de 10 metros O_O. Entonces me di cuenta de lo que he creado), qué amigos tengo, aficionados a esto tenían que ser, miedo, miedo... (y luego los tíos dicen que el yaoi no les va, sí, ya...).

Tras una noche de fiestuki, volvimos al Casal, un lugar muy agradable, y de nuevo a empezar. El mercadillo estuvo más calmado (más que nada porque arrasaron el día anterior, son como lobas). Por increíble que parezca, mucha gente se quedó a ver **Zetsuai** y **Bronze** (la primera fila eran todo tíos, ¿veís como no salía nada fuerte?) y los videoclips de *Clamp*. En el concurso de **Pokémon** uno de los organizadores ganó el segundo premio (esto... ¿Tongo o falta de gente en el campeonato ?), la gente que jugó al torneo de **K.O.F.** se portó muy bien. Por la tarde pasamos la peli de **Gun Smith Cats** en vez de los OVAs de **Kenshin**, ya que cierta empresa se negó a dejarnos pasarla (publicidad gratix y no les salió de... ejem, qué buenas personas, ¿verdad? Se truncaron las ilusiones de mucha gente que había ido expresamente a ver este pase, da gusto cómo colaboran con los aficionados ciertas empresas). Tras este pase el resto del tiempo se dedicó al agradable concurso de karaokekomomola. La mayoría de participantes se especializó en el premio al peor cantante, Diox. Lástima que no le dieran el premio a las "Pu, pu, pu girls", porque fue... esto... ¡¡uauh!! Espantosamente maravilloso, hay que verlo para entenderlo, un show. Cantaron sin letra, a pelo, mejor dicho, a Pu, pu, pu de *Mokona*. Pero ganaron unos chicos que... berrearon que dio asco (no me extraña que se llevaran el premio). Tras esto se entregaron los premios a vieojuegos, **Pokémon**, ilustración (expusimos todos los dibujos), cómic, fan fic (intentaremos que los trabajos ganadores vayan en el próximo CD de Minami) y karaoke.

Agradecemos su ayuda a las tiendas y empresas que colaboraron con nosotros y a todos los que vinieron, tanto si las jornadas les gustaron como si no. Prometemos que el año que viene mejoraremos en todo lo posible (¿alguna sugerencia?). Domo arigato gozaimasu, besitos y mordiskitos.

Arual

V JORNADAS DE CÓMIC VILLA DE AVILÉS

Del 1 al 17 de Septiembre se han celebrado en Avilés las ya legendarias Jornadas de Cómic. Esta edición contaba con las exposiciones de originales de *Horacio Altuna* (que fue explicada uno de los días por el propio *Horacio* haciendo de guía), *Charles Vess* y *El Manga en España*, entre las que podíamos encontrar trabajos de *José María Reyes, Álvaro López* y *Nacho Fernández, Aure Jimenez, Eduardo Alpuente* y *Mateo Guerrero*, entre otros.

Paralelamente a las charlas de los autores invitados, que transcurrieron del 12 al 17 del mismo mes, se desarrolló un curso de Cómic del 4 al 15 impartido por la Escola de Cómic Joso. El plantel de autores este año ha sido abundante: *George Pérez, Igor Medio, Jill Thomson, Esteban Maroto, Terry Moore, Felix Vega, Paul Chadwick, Ian Gibson, Nacho Fernández, John Ostrander, Jacques Loustal, Jose M. Polls, J.M Beroy, Jordi Sempere, Mike Ratera* y *Javier Pulido*. Aparte de los citados, se pasearon por ahí algunos más de incógnito, como *Javi Rodríguez* o *Eduardo Alpuente*.

Aparte de las charlas, todos los días se proyectaba, a primera hora de la tarde, una película en el vídeo-cine, con títulos tan imprescindibles como **"The Phantom"**, **"Gwendoline"** (ésta le gustaría a *Lázaro*, seguro (*NdL: ¬_¬U*)) y **"Santo en la venganza de las Mujeres Vampiro"**. Y, para rematar, se regaló una guía de los autores del salón con el último número de la revista Dentro de la Viñeta adosado y, cada día, se repartía un boletín también gratuito con las actividades de esa jornada, anécdotas, biografías de autores y tiras cómicas. ¡Ah! Y aparte del ya mítico partido de fútbol Autores vs. Prensa y Organización se celebró un torneo de billar para los más pasivos.

Lo más fascinante de estas jornadas es la accesibilidad de los autores. Contrastando con otros festivales en los que los invitados son mantenidos lejos de los fans, sin poder tener más contacto con ellos que a la hora de las firmas (en las que dices tu nombre y lo que quieres y ya te puedes dar con un canto en los dientes) en Avilés te encuentras a los autores tomando el aperitivo en las terrazas mientras hablan con aficionados (que suelen pagar el aperitivo, por cierto) y haciendo dibujos porque les apetece, no porque les han sentado en una mesa a firmar como posesos. Los fans además eran correctos con los autores, sin agobiarlos, y no les echaban babas encima ni nada (aunque hay excepciones, por supuesto).

El ambiente es increíble: Las charlas se desarrollan en la Casa Municipal de Cultura de Avilés, en el teatro, y en un hall exterior, con la exposición de manga español de fondo, podía verse a diario en unos cómodos sofás (¡qué siestas!) a autores firmando y viendo trabajos de gente que está haciendo sus primeros pinitos, (algo impensable si tienes a alguien de la organización apartándote de los autores en cuanto les diriges la palabra) y a los propios fans dibujando para ellos, para sus amigos y para la gente que les pedía dibujitos, porque había gente por ahí que lo hacía muy, pero que muy bien, así que también les gorroneábamos bocetos impunemente ^___^

La clausura se celebró en un ambiente informal, el domingo 17 por la mañana, con una prole de autores y aficionados con ojeras kilométricas del sábado noche. Se dieron, entre otros de igual tacha, los fabulosos premios al *"Autor más sexy"* (que recayó en *Jill Thomson*) el *"Premio George Pérez al autor más querido"* (recayó en *Esteban Maroto*) y el esperado *"Premio al Súper Friki"*, que fue a las manos de una estudiante de doctorado que, con sus preguntas feministas de ocho minutos (no exagero) provocó las risas del personal en unas cuantas ocasiones (pongo por ejemplo una pregunta que le hizo a *Nacho Fernández*: "Bueno, ¿es que todas las protagonistas de tus cómics -refiriéndose a **Star Hounds**, sobre el que se hablaba- son extraterrestres o lesbianas?"). Vamos, que estamos deseando que se preparen ya las siguientes.

Ozaki
dozen@eresmas.com

IV Jornaicas de Manga y Anime de Zaragoza

Uno de los eventos otakus con más solera de nuestro país volvió a sorprendernos los días 16 y 17 de Septiembre con una cuarta entrega, superando lo insuperable. Los chicos de la Asociación Tatakae han visto su esfuerzo recompensado tras un año de preparaciones intensivas.

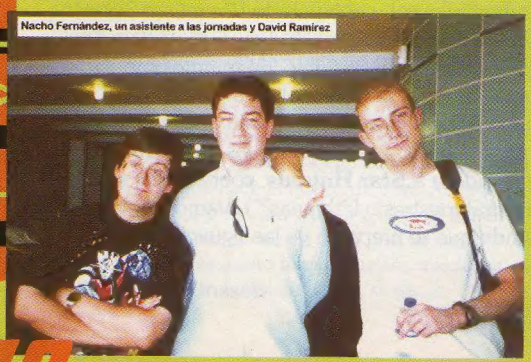
El sábado por la mañana ya empezamos a ver mucha gente pululando por el Centro Cívico, esperando a que diese comienzo la apertura de las Jornaicas. Lo que primero vimos fueron los dibujos participantes del concurso de ilustración manga cuya temática era "personajes famosos con cambio de sexo". Había muy buenos candidatos para el primer premio y ni que decir tiene que *Kenshin Himura* fue el individuo más elegido por los artistas.

Al poco rato aparecieron los organizadores del evento, vestidos con los típicos uniformes escolares japoneses (un detalle muy simpático, sí señor) y preparados para abrir las instalaciones al público. Pero eso sí, antes un vídeo "preview" con todas las actividades previstas, muy currado y al ritmo de la mítica canción "*Tatakae!*", el opening de *Otaku No Video*.

Las proyecciones contaron con una gran asistencia de público, llegando casi a colapsar la sala de cine. **Detective Conan**, el OVA inédito de **Ranma** "**Una Akane para recordar**", **Slayers Gorgeous** (subtitulada al castellano por cierto fansub gaditano) y la película de **Escaflowne** (¡la de gente que madrugamos el domingo como zombies para poder verla!) fueron las que más audiencia tuvieron.

Las mesas redondas no fueron menos, y en esta ocasión contamos con la presencia de *Nacho Fernández* y *David Ramírez*, contándonos sus primeros pasos en el mundillo y encadenados a las patas de la mesa mientras miles de fans entusiastas les pedían dibujos ^_^. Ser dibujante es duro...

También estuvimos un buen rato discutiendo si la situación actual del mundillo es buena o mala, pero se nos hizo muy corto y quedaron muchas cosas en el tintero.


Nacho Fernández, un asistente a las jornadas y David Ramírez

Pero la gran atracción de ese fin de semana fue sin duda la rotonda. En una gran sala para conciertos se encontraba el karaoke, las videoconsolas, el mini-restaurante para degustación de comida japonesa y los stands de la Asociación Tatakae, la librería especializada Taj Mahal, y de fanzines varios (¡desde aquí un saludo a la peña leonesa del fanzine *Ramen Shukan* por su buen rollo y esa *peazo* camiseta *Anti-Pokémon*!). Todo el recinto estaba decorado hasta la saciedad, y siempre lleno de gente.

Las horas iban pasando y el número de visitantes crecía a ojos vista. El sábado por la tarde ya empezaban a aparecer los últimos participantes para el concurso de CosPlay, disfrazados de personajes de series tan conocidas como **Ranma, Saint Seiya, Akira, Slayers, Fatal Fury** y hasta de ***Vampire Princess Miyu***. Y ganaron quienes mejor supieron interpretar su papel: la princesa *Zelda* y *Larva*.

No hay sábado noche friki sin cena, así que este año no fuimos menos. Esta vez a un japonés, y nos juntamos bastantes. Estuvo bien, pero el precio del menú y empezar a las once de la noche hizo que más de uno se lo pensase dos veces. Tomad nota: para la próxima vez, un chino, como de costumbre ;-).

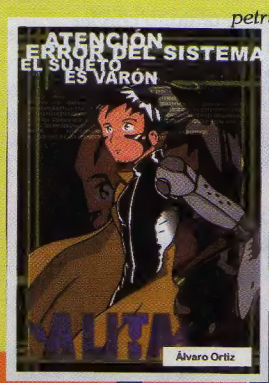
El domingo empezó con el llenazo de la película de **Escaflowne**, y a las pocas horas dio comienzo el concurso de karaoke, donde -increíblemente- aún quedaban gargantas medianamente sanas tras ese sábado loco.

El resto del día pasó bastante tranquilo hasta que, finalmente, las jornadas se clausuraron con la entrega de premios del concurso de ilustración:
Primer premio: Marina Díaz-Otero (Slayers)
Segundo premio: Ken Niimura (Kenshin)
Tercer premio: Álvaro Ortiz (Alita)
Premio a la simpatía: Cristina Pérez (Heidi)
Y por supuesto, una mención especial a Laura Pérez por ese peaso cartel de las IV Jornaicas ¡Gracias! ^_^

Estábamos cansados, sudorosos (el aire acondicionado no fue suficiente), y con unas tremendas ganas de pillar el autobús, la ducha y la cama -por ese orden-. Pero salimos del Centro Cívico Delicias contentos por haber asistido a un acto con tanta afición y buen rollo. A ver qué nos prepararán para el año que viene... ¿unas V Jornaicas en el Auditorio? ¡Ojalá!

Así que ya sabéis lo que os perdisteis durante ese fin de semana. A ver si para el año que viene os vemos por aquí.

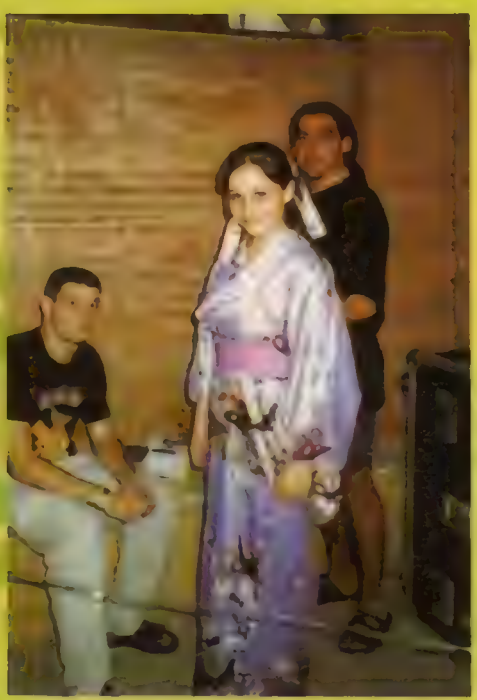
Petrus
petrus@svalero.es



I Salón del manga Málaga-Sevilla

Todos sabíamos que este día llegaría, todos lo veíamos venir: el día en el que se celebrara un Salón del Manga (salita mas bien) en mi ciudad, Málaga. Este evento transcurrió durante los días 15,16 y 17 de Septiembre y fue una experiencia peculiar ya que estaba hecho en colaboración con la gente de Sevilla a la que injustamente se les negó el local en el que iban a celebrar su salón por los hechos ocurridos en Semana Santa.

¿Que cómo fue el salón? Bien supongo para los visitantes ya que tenía de todo: Stands de tiendas, proyecciones, karaoke, cosplay, videojuegos, rol... hasta aquí todo bien, pero ¿cómo les fue a los organizadores entre los que yo me cuento? ¿Que hay de ese grupo de personas en la zona oscura, tras la barrera con las insignias de organizadores? ¿Cómo les fue a ellos? La respuesta es fácil y concisa: ¡Fatal! Sentimos en nuestras carnes los fallos de organización de los horarios y demas cosas tipicas de una primera vez, fallos como poner la entrega de premios a la misma hora que se emite la película de **Escaflowne**... estando el karaoke más vacío que **Silent Hill**... y si a esto le añadimos que mucha gente de Sevilla tenía que coger el tren para irse. Encima para remate ese día no salieron trenes lo cual hizo que algunos tuvieran que quedarse en casa de amigos o familiares.



Bueno, después de esto me planteo por qué fui y la cosa es sencilla: por los colegas, para alguien como yo que tiene amigos repartidos por toda España es normal aprovechar cualquier ocasión para verlos de nuevo e incluso conocer nuev@s amig@s que por allí deambulan, sin duda sin esta gente el salón no hubiese sido lo mismo para mí ni para muchos como yo. Tras este pequeño lapsus voy a hablar (por fin ^_^U) del salón: pusieron películas tales como **Escaflowne**, **Spriggan**, **Card Captor Sakura** o **JoJos Bizarre** en 2 salas de unas dimensiones grandísimas y de un calor similar al del Infierno, el karaoke fue un éxito (la máquina de karaoke era una m... mejor me callo, que saben donde vivo ^_^), sobre todo el sábado que el patio se llenó de gente dispuesta a escuchar a un puñado de gente cantando sus canciones favoritas, incluso gente que no tenía nada que ver con el Salón se pasó a echar un vistazo al karaoke y a la gente disfrazada. Tras esto quiero reseñar la que para mí fue la mejor zona del salón: los VideoJuegos, y que por culpa de la organización estuvo en la sala más pequeña del centro cívico, error del que más tarde se dieron cuenta ya que al no caber más gente se quedaban por los pasillos dando vueltas esperando para poder coger un mando de una consola y poder jugar a juegos tales como **Capcom Vs Snk**, **Bishi Bashi**, **Dungeons and Dragons** y **King of Fighters 99** o echar un ojo a aquellos juegos de temática Manga como **Escaflowne**, **Rurouni Kenshin** o **Bastard!**, juegos que desgraciadamente no podrán ver en España.

Por la noche y para desquitarnos de las horas de salón se organizó una *kedada* en la playa, la cual fue muy divertida los pocos minutos que duró ya que la gente decidió irse, menos mal que uno está acostumbrado a estas cosas...

Poco más, sólo mandar un saludo muy fuerte a todos aquellos que fueron e hicieron grande al salón con su presencia y espero que la próxima vez vuelvan que seguro que será mejor, ya que los mismos errores no se cometen dos veces y hemos aprendido de nuestra primera experiencia. Ahora, después de esto, sólo espero que los demás organizadores no pidan mi cabeza en una bandeja de plata, lo he hecho en plan crítica constructiva, nada de venganzas ni temas personales (jajajaja), no sé por qué pero creo que mi vida peligra ^_^U.

IRVINE_KINNEAS
kaenguma@jumpy.es

Mint na Bokura

Somos chicos de menta

La edición en nuestro país de Mint-na Bokura, si lo pensamos bien, tiene varias consecuencias. La primera y la más importante es la definitiva consagración de Wataru Yoshizumi como la nueva Reina Midas del manga en España, con el eterno perdón de Rumiko Takahashi. La segunda es la consagración también del shojo manga por estas tierras, algo que ya iba siendo hora de que sucediese. Luego ya vienen otras derivaciones, como el hecho de que al manga aún le queda aquí mucho camino por recorrer, por mucho que le pese a algunos, pero eso ya es otra historia. Así que, chicos y chicas, agarraos a los asientos porque esto va para largo.

Que las historias de comedia romántica suelen ser un éxito de ventas no es nada que nos deba sorprender. Tanto sobre el papel como en la gran pantalla, esta curiosa mezcla ha sido siempre bien recibida por el público en general y de todas las edades. Que las historias con gemelos de por medio suelen ser también éxitos de taquilla tampoco debe alarmarnos. Pero, ¿qué pasaría si mezclásemos ambas tramas, añadiendo además el hecho de que una de las gemelas no es ella, sino él?

Esto es, a grandes (muy grandes) rasgos, lo que nos vamos a encontrar en este nuevo lanzamiento de Planeta-deAgostini. Y es que claro, *Wataru Yoshizumi* no podía conformarse con cualquier cosa. Después de habernos hecho llorar con el mayor culebrón animado de la historia (al margen, por supuesto, de **Candy Candy**), con **La Familia Crece**, y después de haber hecho que nos tirásemos de los pelos con los ires y venires de los protagonistas de **Solamente Tú**, la autora da con su último lanzamiento un nuevo giro de rosca en el mundo de los enredos estudiantiles.

Haciendo cuentas, ésta es ya su tercera obra publicada en España, algo que, si nos paramos a pensar, pocos mangakas han conseguido, y todos aquellos que han logrado tamaña proeza han acabado siendo autores bastante laureados por nosotros. No quiero decir con esto que vaya a comparar a *Wataru* con *Shirow* o con *Toriyama* o con *Otomo*, jamás se me ocurriría, aunque claro, decidme algún otro autor que haya visto su obra recompensada con reediciones en distintos formatos. Pero sí es cierto que *Wataru Yoshizumi* (a la que dedicamos un número entero de Minami hace escasos meses, para más información sobre ella os remito allí) está empezando a crear cierta escuela aquí, tanto en estilo de dibujo como en los guiones de sus obras. También es cierto que Planeta debe haber encontrado en ella un nuevo filón (ayudado por la emisión de **La Familia Crece** en televisión junto con el lanzamiento del manga homónimo), porque si no, ya me explicaré is la presteza con la que se ha publicado esta obra cuyo sexto y último tomo apareció en Japón el 19 de abril pasado. Ya me diréis, entre el tiempo de negociar y luego traducir la obra, no creo que se lo hayan pensado mucho. Y es que, desde luego, a lios amorosos no hay quien le gane, y si no, atentos a leeros esta pequeña introducción al guión de la obra cuyo primer tomo debe, en estos momentos, estar ya en todos los kioscos del país.

Malentendidos con los nombres

Es posible que veáis escrito "Noel" en vez de Noeru, o "María" (fijaos en la tilde) en vez de Maria. Por raro que suene, Maria es un nombre normal en japonés, y es posible que alguien haya pensado que si ella es María, él será Noel (cosas de los silabarios japoneses). Bien, esto NO es así, ya que tanto Maria como Noeru son nombres comunes en el idioma japonés. Más todavía, hacia el tomo 5 saldrá un personaje llamado Kurisu, nombre también posible en el idioma japonés, aunque igual le dan por americanizarlo como Chris.

LA HISTORIA

Instituto Morinomiya. Una nueva estudiante acaba de entrar en la clase A de segundo de secundaria, su nombre es *Noeru Minamino*. Allí está su hermana gemela, a la cual no veía desde hace tiempo,

150 lpi en 15 grados

¿Mermelada de menta?

El título de "Somos chicos de menta" no es definitivo. Aunque la verdad, lo considero una buena traducción del título (sobre todo después de ver lo que hicieron con Marmalade Boy). Literalmente, Mint-na Bokura sería algo así como "Los nosotros mentolados" (curioso, ¿serán cigarrillos?), pero claro, no suena nada bien. También se barajaba la opción "Somos de menta" (ah, no, son caramelos), o incluso "Somos chicos menta". Me gustaría estar alguna vez en alguna de esas reuniones para ver qué cosas se les pueden llegar a ocurrir. Puede llegar a ser difícil traducir la esencia de un título, haciendo que suene bien y que al mismo tiempo, en este caso, siga sabiendo tan fresco como un frasco de Licor del Polo.

pero... su hermana *Maria* no parece muy contenta de verle. ¿Por qué? ¡Pues porque resulta que *Maria* no tiene ninguna hermana!

La explicación a esto se encuentra un par de meses atrás en el tiempo. *Noeru* se ha ido de viaje con su padre a Hawai, mientras que su hermana *Maria* ha decidido quedarse en casa con la madre. Cuando ambos vuelven, descubren que *Maria* ha decidido cambiar de instituto (sin consultar antes con su hermano) a causa de un chico que le gusta (de nombre *Kazuaki Hirobe*). Esto no le hace mucha gracia a *Noeru*, ya que los dos hermanos mellizos han estado siempre juntos desde muy pequeños, y no quiere en absoluto perder a su hermana, así que, con el muy convincente argumento de poder vigilar a su hermana para que no se descarríe, acaba haciendo que el padre use todos sus recursos para hacer que entre en el instituto Morinomiya con su hermana, pero... ¡oh, desgracia! Sólo quedan plazas libres para chicas. Bueno, *Noeru* parece dispuesto a hacer cualquier cosa por estar con su hermana, así que... ¿qué importa esa pequeña nimiedad, mientras pueda estar con ella?

Y así, ataviado con una peluca y el uniforme de las chicas, *Noeru* aparece en la escuela, haciéndose pasar por la hermana gemela de *Maria*. Y a partir de aquí, comienzan los líos. *Noeru*, después de ponerse una cinta en el pelo para distinguirse de su hermana, tendrá que compartir habitación con otra chica (de nombre *Miyu Makimura*), lo cual le pondrá en más de un aprieto, más que nada porque no creo que *Noeru* se duche con la peluca puesta. Además, su forma de hablar masculina -ver recuadro adjunto- le pondrá en entredicho ante los demás. Y, por si fuera poco, resulta que *Noeru*, al ser más lanzado que su hermana, más tímida, acaba teniendo más éxito que ella entre los compañeros masculinos no sólo de su clase (como *Ryuji Sasa*, que empieza siendo un buen amigo suyo, y mejor no os cuento lo que acaba siendo), sino de todo el instituto, lo cual a buen seguro acabará haciendo llorar al más pintado, aunque esta vez no de pena, precisamente.

Poco a poco irán saliendo todos los personajes que conforman la trama básica, como *Sasa*, *Makimura*, *Toru Kurihara* (este nombre me suena, ¿será porque es una referencia a **Solamente Tú**?), que no es más que el propio *Noeru* "haciéndose pasar por chico" ante sus compañeros de clase (ofú, ya estamos con los líos), *Kanako Asou*, amiga de *Maria*... cada cual con su personalidad, forma de ser propias y amores correspondientes, lo que propicia el poder identificarse con alguno de los personajes de la obra, algo que suele ser habitual también en los mangas de *Wataru Yoshizumi*.

No pienso contar más cosas de la trama, aunque sí recalcar que el ritmo de narración va a ser bastante rápido, como suele corresponder a toda obra basada en la comedia, lo cual hace que a lo largo de toda la obra se desarrollen muchas historias (amorosas, me refiero). Así es, cada cual tendrá tiempo de enamorarse varias veces a lo largo y ancho del recorrido argumental, así que ya podéis ir haciendo porras a ver quién se queda con quién. Igualmente, *Yoshizumi* también se recreará en la vida privada de algunos de los personajes, como *Miyu*, que acaba teniendo un papel bastante fundamental en la obra. Otro punto de intriga es... ¿alguno de los

El mismo problema del vocabulario

Como muchos ya sabrán, en Japón hay mucha distinción entre la forma de hablar de los chicos y la de las chicas. Se cambian algunas palabras, partículas y hasta algún que otro tiempo verbal. El mayor ejemplo de esto lo pudimos ver en Video Girl Ai, puesto que Ai Amano hablaba como un chico. Por eso Noeru, que no puede evitar hablar como un chico, es decir, como lo que realmente es, acabará ganándose fama de bruta en la escuela.

muchos y avispados personajes que desfilarán por las páginas de **Mint-na Bokura** llegará siquiera a imaginarse que *Noeru* guarda ciertos secretos, y no digo donde? Y lo peor de todo, si alguno llega a enterarse, ¿será amigo o enemigo? Todo puede suceder al amparo del techo del instituto Morinomiya...

ESTILO

Ningún fan de *Wataru* quedará decepcionado cuando abra el tomo de **Mint-na Bokura**. Su estilo sigue siendo el mismo de siempre: historias basadas en enredos amorosos ambientados en institutos, sus pin-ups o dibujos al margen, sus *free-talks* (que en el tomo 6 llegan a ser tiras cómicas de cuatro viñetas), sus dibujos cabezones, etc.

¿Qué es lo que cambia, entonces? Yo diría que la edad de los personajes, que ahora rondan los doce años, con lo cual se le da un toque más juvenil y refrescante y menos adolescente, que se deja notar, por ejemplo, en las travesuras que de vez en cuando le gasta *Noeru* a su compañera de habitación, *Miyu*. Y la verdad, hay un motivo de bastante peso para que la autora haya decidido bajar la edad de los protagonistas, y es que... *Noeru* jamás podría haber pasado por chica con la voz ya cambiada. En efecto, *Noeru* aún tiene la voz de pito que tienen todos los niños a esa edad. De hecho, este tema también será motivo de aún más líos y enredos, allá por el tomo cinco.

Por otra parte, este bajón en la edad de los protagonistas ayuda al guión, ya cómico de partida, para que las escenas divertidas superen en número a las trágicas, al contrario que ocurría en su anterior publicación, **Solamente Tú**, donde los desengaños sucedían con más frecuencia que las alegrías, y más si cabe en **La Familia Crece**, que al final hizo que más de uno tuviese que ir al salón a ver la serie con la caja de pañuelos de papel en la mano. Por tanto, este podría ser un buen momento para que gente a la que aún no le acabe de caer bien esta autora aproveche para darle una oportunidad, y también para aquellos que aún no la conocen, para llevarse una buena impresión de ella.

OPINIÓN

Reconozco que muchos de vosotros a lo mejor no tragasteis con **La Familia Crece**, más que nada porque lo que parecía ser una comedia romántica acabó pareciéndose más a una tragedia griega.

Supongo que esos mismos tampoco tragarían con **Solamente Tú**. Pero eso no es motivo para que de buenas a primeras deis por sentado que esta obra también lo será. Sería un gran error.

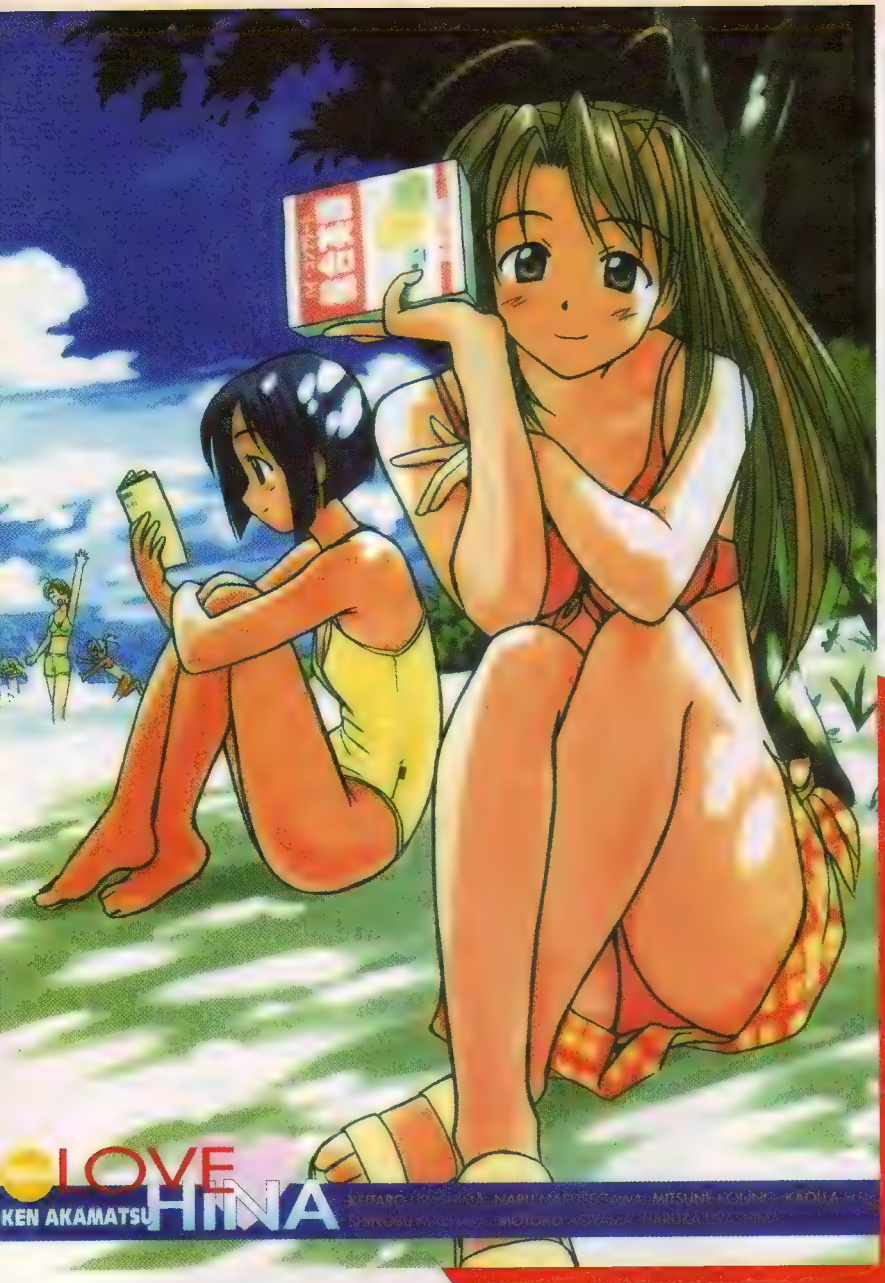
Pequeña Librería científica

A estas alturas de la vida, hay mucha gente que confunde los términos "gemelos" y "mellizos", aplicándolos indistintamente. Al contrario que en japonés, donde se dispone tan sólo de una palabra para aplicar ambos casos (*futago*), nosotros podemos aprovechar la riqueza de nuestro idioma, así que aclaremos que se denominan "gemelos" aquellos hermanos nacidos en el mismo parto, y que son exactamente iguales, es decir, mismo sexo y misma apariencia, debido al hecho de que provienen del mismo óvulo. Por contra, se denominan "mellizos" aquellos hermanos que, habiendo nacido al mismo tiempo, no tienen la misma apariencia, pudiendo tener hasta sexo distinto (provienen de óvulos distintos), como es el caso de Maria y Noeru (otra cosa es que al ponerse peluca, Noeru se parezca a su hermana). Lamento no dar más detalles técnicos, pero es que, al contrario que Lázaro, yo soy informático y no biólogo.

Y si no, fijaos que yo me he leído **Mint-na Bokura** en su versión en japonés, con lo cual seguramente habré cogido sólo la mitad de los puntos, y aún así ya me harté de reír. No os quiero ni contar cuando la disfrute en su versión traducida al castellano, voy a tener que forrar las paredes con gomaespuma para no darme cosquis mientras me revuelco de la risa (no sé si atreverme a comparar "**Somos chicos de menta**" con "**Con faldas y a lo loco**", más que nada porque mi novia podría pegarme si oso "mentar" el nombre de *Marilyn* en vano). Cuanto menos, será curioso ver el efecto que causa entre los otakus hispanohablantes: encantará a los muchos seguidores de *Wataru*, eso seguro, pero... ¿sorprenderá a los escépticos? Yo creo que sí, en todo caso, lo podremos comprobar muy en breve.

Un detallito para todos aquellos fans de *Naoko Takeuchi*: a ver si encontráis las dos viñetas dibujadas por ella en el tomo uno...

Carlos Alejo (a.k.a Seiji Komatsu)
kimagure@lycosmail.com



Cada cierto tiempo los lectores masculinos de la población japonesa necesitan una serie que les anime las tardes, vacíe sus bolsillos y les haga pensar que una vida llena de felicidad y chicas hermosas está al alcance de su mano. En los últimos tiempos, esa serie lleva el título de **Love Hina**, y es escapismo asegurado.

Este manga de *Ken Akamatsu* se empezó a publicar en 1999 en la revista semanal "Shounen Magazine" de Kodansha, llevando 7 volúmenes recopilatorios hasta la fecha. A principios de primavera, la versión animada empezó a emitirse los miércoles a las diez y media de la noche (en Japón la franja horaria nocturna no es rara en series de animación. Por ejemplo, **Excel Saga** se emitía los jueves hacia la 1:15 de la madrugada). Aunque **Love Hina** era bastante famosa antes, contando incluso con CD-Dramas, ahora portadas de la Newtype, sitio preferente en las tiendas del mundillo... Y es que el argumento de muchas chicas de buen ver enamoradas de un chico normal y corriente nunca pasa de moda.

La pobre víctima de turno es *Keitarou Urashima*, de 19 años, y quien lleva los últimos dos años intentando entrar en la prestigiosa (y difícil) Universidad de Tokyo (Tou-dai). Verdad sea dicha, lo suyo es más el dibujo, pero desde que era niño y una de sus amigas de juegos se prometió con él encontrarse de mayores en dicha Universidad, *Keitarou* ha hecho un mapa de su vida: Desde la entrada en la Universidad y el re-encuentro con ella, hasta los nietos.

Con ese motivo, *Keitarou* ha acabado en la pensión Hinata, cuya propietaria es su abuela. Pero las cosas no van bien, y al pobre hombre se le escapa el detalle de que es una pensión sólo para mujeres, lo que lleva a que todas las usuarias piensen que es un pervertido de los peores. *Haruka*, que está a cargo de la pensión ya que la abuela de *Keitarou* decidió irse por ahí con su nuevo amor, explica la relación entre *Keitarou* y la pensión y que piensa quedarse allí. La que peor se lo toma es *Naru Narusegawa*, de 17 años, que quiere entrar en la Tou-dai también (y cuyo hobby favorito es mandar volando a *Keitarou* al otro lado de la ciudad con sus puñetazos). Las demás, al creer equivocadamente que *Keitarou* va al segundo año en la Tou-dai (en vez de la verdad, que es el segundo año que lo ha intentado), le admiten con los brazos abiertos. *Suu Caolla* (de origen hindú) de 13 años y a quien le encanta jugar con rotuladores; *Shinobu Maehara*, también de 13 años y una experta en la cocina, aunque la timidez sea su fuerte; *Motoko Aoyama*, 15, maestra en el arte de atizar a *Keitarou* con su katana; y, finalmente, *Mitsune Konno*, 19, que disfruta de la vida viéndola pasar desde el sofá mostrando el tamaño de sus encantos.

Por supuesto el malentendido se arregla y *Keitarou* recibe un poco más, pero como después de ese tiempo ya le han tomado cariño, *Keitarou* comienza una nueva etapa de su vida en la pensión. Poco a poco, las chicas empiezan a enamorarse de él, aunque a él le guste *Naru* (la que más le pega). La vida pasa poco a poco y *Keitarou* empezará a preguntarse si *Naru* es la niña de la famosa promesa, *Naru* se pregunta si *Keitarou* algún día verá más allá de la promesa, entran más personajes, se hacen amigos, enemigos, descubren a una tortuga voladora, atienden los exámenes de entrada en la To-dai, los suspenden... en fin, en pocas palabras, la vida de un estudiante normal y corriente. O, al menos, lo que todo estudiante normal y corriente quisiera tener por vida.

A pesar de contar con todos los clichés que uno se pueda imaginar, el manga es muy divertido y recuerda en cierta medida (y salvando las distancias) a **Maison Ikkoku**.

Un argumento así es fácil de pasar a la pequeña pantalla ya que cuenta con todos los puntos para convertirse en un éxito fenomenal (muchas tías buenas, muchos clichés y *Megumi Hayashibara* doblando a *Haruka* y cantando el "opening" y el "ending"). En cierto sentido lo ha conseguido. Pero, a diferencia del manga, en el anime *Keitarou* empieza a recibir... y no para, la mayoría de las veces, sin motivo aparente. Mientras que el manga introduce los puñetazos como "alivios cómicos", en el anime se empiezan a transformar en el argumento principal. El manga se desvía hacia las relaciones entre los personajes y la vida de un estudiante y el anime hacia la comedia fácil. Eso sí, los dibujos de las chicas bañándose o medio desnudas son mejores en el manga.

Dependiendo de lo que os interese más, agarrad el monedero, encended el vídeo o id a por otra cosa.

María Rodríguez

GHOST SWEEPER MIKAMI

El extraño mundo de Mikami

Si estás cansado de complejas teorías paranormales, de rudimentarias tecnologías ectoplásmicas, y de cuatro estrellas hollywoodienses jugando a ser vaqueros sobrenaturales necesitas una buena dosis de humor, acción y sensualidad. Necesitas un poco de **Ghost Sweeper Mikami**.

Publicado en las páginas del Shonen Sunday, por allá en los lejanos días de 1991, el manga "**GSMikami Gokuraku daisakusen**" abría las puertas de la industria a su creador *Takashi Shiina*, un autor más bien desconocido que, tal vez sin pensarlo, comenzaría a visitar y re-visitar los alrededores de las grandes compañías editoriales y los modernos estudios de las productoras televisivas. Y es que, al parecer, *Shiina* había dado en el clavo al mezclar la picardía y la parapsicología en una historia que, tras su éxito, alcanzaría la no despreciable cantidad de 15 tomos recopilatorios y la calidad necesaria para ser llevada en 1993 como serie de TV a la pantalla chica de manos de la famosa productora Toei Animation. Sus 45 episodios, si bien no representan un genuino desafío intelectual ni mucho menos una rupturista apuesta gráfica, bien valieron para que las empresas occidentales fijaran en ella sus ojos y determinaran que era precisamente lo que satisfaría el apetito de sus telespectadores, siempre ávidos de un poco más de talento 100% nipón.

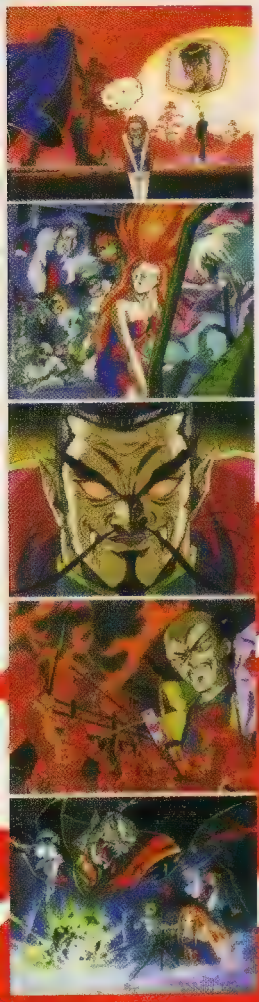
Hoy, a varios años ya de su primera exhibición, **Ghost Sweeper Mikami** o **Mikami, la cazafantasmas**, es reconocida como un verdadero acierto, a la vez que como una fuente inagotable de hilarantes recuerdos.

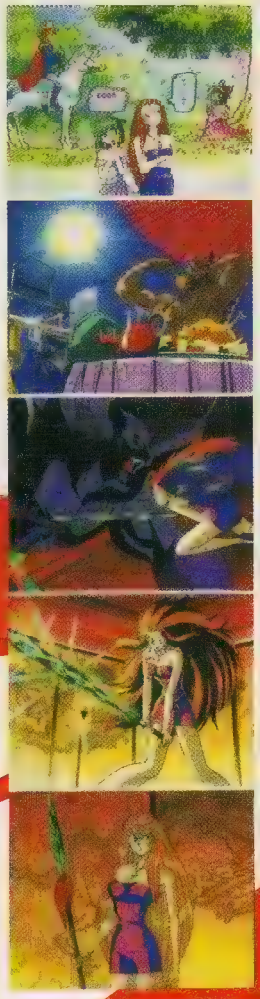
La Hora de la Cacería

Reiko Mikaimi es una chica como cualquier otra, salvo por un especialísimo detalle: tiene poderes psíquicos... y un cuerpo que enmudecería al mismísimo Satanás. Claro, para nadie es sorpresa que en Tokyo una chica hermosa en diminutas minifaldas ande librando a la humanidad de toda clase de espíritus malhechores, en absoluto, pero tampoco podrán negar que cuando se cobran millones y millones de dólares por hacerlo, no estamos precisamente frente a un caso de beneficencia pública. Así es, porque nuestra pelirroja y seductora heroína, si bien no teme enfrentar amenazas del más allá, tampoco se avergüenza al estirar la mano para aceptar suculentas sumas de dinero por sus exclusivos servicios de "limpieza". Sin duda, no estamos ante un "modelo ideal" de salvador del mundo, sino frente a una mujer tan bella como ambiciosa, que no escatima esfuerzos en ahorrar el más mísero centavo cuando se trata de pagar deudas y con una tendencia al despotismo insuperable.

Por supuesto para ella todo va bien, porque no tiene que soportarse a sí misma, pero para su ayudante y eterno enamorado, *Tadao Yokoshima*, un perdedor de primera clase, el asunto es totalmente distinto. Tan distinto como cruel, pues nuestro poco agraciado y miserable amigo no sólo tendrá que aguantar una paga digna de los tiempos de la esclavitud, sino también las brutales palizas que su jefa le propinará cada vez que intente pasarse de listo, espiando tras las cerraduras o bien sólo aprovechando los breves pero dulces momentos en que *Mikami* se le acerca a menos de un kilómetro.

Pero nuestra pareja imperfecta no se encuentra sola. *Okinu*, una delicada e inocente fantasma errante que por extraños motivos no pudo llegar al paraíso y que parece estar muy interesada en *Yokoshima*, se les unirá en esta divertida cacería, en la que no harán falta biblias ni exorcismos, sólo ganas de reír a destajo. Tres almas dementes que vagarán por





el Japón de fin de siglo, descifrando antiguos sortilegios o purificando paradisiacos centros vacacionales, en donde *Yokoshima* aprovechará, por supuesto, para apreciar el "paisaje" femenino y dejar volar su imaginación...y la nuestra.

Así, dispuesta a pasar por sobre todo y por encima de todos con tal de cobrar su recompensa, *Mikami* y sus dos ayudantes, además de sortear los ya impensables caprichos de todos los fantasmas que se le pongan por delante, tendrá que sobrevivir a las trampas de la provocativa *Emi Ogasawara* (cazafantasmas de la competencia), los ataques de depresión de *Meiko Rokudo* y su verdadera avalancha de *Shikigamis* (imaginen una docena de bestias ahorfas de otro mundo destruyendo todo a su paso cada vez que su "dueña" entra en colapso emocional), los inservibles inventos del *Dr.Kaos*, y los chantajes de *Yakuchín*, un anciano comerciante, tan pervertido como *Yokoshima*, que provee a nuestra heroína de todos los hechizos que tenga en vitrina.

Ya puedes apostar a que nada será como antes. Basta de fantasmas vagando por solitarios cementerios o apariciones horrorosas haciendo estragos en castillos abandonados. No más *polstergeist* haciendo añicos las lámparas de tu casa jugando a la discoteca, ni demonios amenazando con jugarse el mundo en una partida de póker. Claro, porque ahora ya sabe a quién llamar, ¿no es cierto?

Los espíritus tras la pantalla

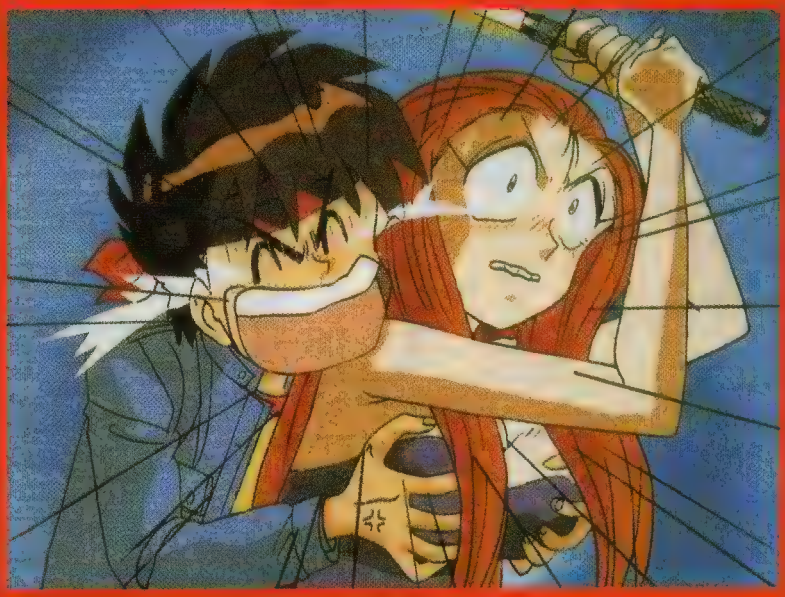
Toei tenía claro que no eran necesarios chamanes ni mediums anacrónicos para fusionar el mundo de tinta china con el de la televisión. Bastaba sólo una reserva de excelentes profesionales.

Encabezados por su director *Atsutoshi Umezawa*, el equipo encargado de revivir el ambiente que *Shiina* había creado en su manga, al parecer, quiso elaborar un producto totalmente fresco, que no sólo sirviera para el goce de los antiguos lectores de *Mikami* sino también como elixir hipnótico para todos aquellos que esperaban ansiosos un poco de relajo mental, y unas buenas curvas de por medio. Obviamente, lo lograron.

Entrelazando a un ritmo frenético los ambientes lúgubres y los sugerentes escotes, la velocidad desbocada de un último modelo con la ritualidad salvaje de las invocaciones sagradas, *Mitsuru Aoyama*, director de animación, y todo el departamento encargado del *screenplay*, lograron realizar un trabajo que destaca por su sencillez y agilidad, donde los argumentos crípticos o los caprichos deliberados por introducir la metafísica en apretados trajes de látex, no tienen la menor cabida.

Y es que, si bien podría adjudicarse toda la responsabilidad a la labor que *Shiina* realizó inicialmente, no podemos dejar de advertir un cierto cuidado, un intento por hacer las cosas con honestidad, en algo que trasciende el discurso del marketing y la libre empresa y se adentra, más bien, en la capacidad de mantenerse fiel y respetuoso a la trayectoria de una obra. Un equipo que evita perder el juicio en pos de ambiciones personales y desvergonzados despilfarros de egolatría, en una práctica a la que Hollywood nos tiene muy acostumbrados, pero que, por suerte, aún no cala hondo en la tierra del sol naciente.

De esta manera, en **Ghost Sweeper Mikami** nos topamos con un diseño de personajes bastante atractivo, sobre todo en lo que se refiere a los roles femeninos, algo espontáneo y descuidado, pero extremadamente cautivante. Al parecer, *Urata Mataharu*, dedicado a la dirección artística, optó por estructurar un producto funcional, en el que la combinación de colores y trazos no compite con un guión que, de antemano, se sabe ligero y lineal. Por su parte, la conformación de fondos no hace mucho por elevar la factura gráfica de esta serie, y en algunos aspectos hasta



puede parecer floja y un tanto deslavada, por lo que si esperan un consejo, déjenme advertirles que no se sienten frente a la pantalla esperando una magnificente muestra de poder y delicadeza plástica, sino, por el contrario, un trabajo duro, pero no por ello poco atractivo. Digamos que a los chicos les falto sólo un poquito de sensibilidad aunque tal vez, en esta oportunidad, sea completamente innecesaria.

En resumen, **Ghost Sweeper Mikami**, sus fantasías al límite del erotismo, su vertiginoso ir y venir de espíritus psicópatas y toda la exageración de su humor descarriado, prometen dejarnos sin aliento transportándonos, en un tronar de dedos, a los ilógicos salones del demente "más allá".

Personajes:

Reiko Mikami: Pelirroja, toda curvas y seducción. Esta atractiva fémina no tiene otro talento mejor que cazar fantasmas y hacer dinero. Ambiciosa, avara e incomprensiva, Mikami no responde a los cánones de docilidad acostumbrados y más bien es una fiera, sobre todo cada vez que Yokoshima intenta propasarse. A sus 26 años, y a pesar de su belleza, el amor no parece estar dentro de sus prioridades. Un demonio en vida.

Tadao Yokoshima: Ayudante de Mikami y perdedor de medio tiempo. Yokoshima posee, tal vez, una de las mentes más degeneradas, imaginativas y perversas que haya existido jamás, siendo capaz de cualquier cosa con tal de poder ver un poco más en detalle el hermoso cuerpo de las chicas, especialmente el de Mikami, su jefa. Objeto de burlas y abusos por parte de casi todos, Yokoshima es, definitivamente, el 50% de la serie.

Okinu: Ex sacerdotisa, ahora es una fantasma tan inocente como hermosa. Perdida en el camino hacia el más allá luego de morir hace 300 años, hará todo lo posible por llegar al paraíso, incluso trabajar para Mikami por unos cuantos centavos. No es que esté perdidamente enamorada, pero Yokoshima no pasa inadvertido frente a ella, algo, desde ya, bastante curioso. Quién sabe, tal vez su corazón no esté tan muerto.

Dr.Kaos: Cuando tienes más de 1000 y te dedicas a la ciencia y a la alquimia, probablemente lo único que logres es hacer estupideces. Dr. Kaos puede dar fe de ello. Acompañado de María, un androide de su creación, este anciano desquiciado, ex rey de Europa, es otro cazafantasmas pero que ejerce su particular oficio de manera ilegal lo que, por supuesto, no le impedirá tender una trampa tras otra con el fin de eliminar a Mikami.

María: Una hermosa androide creada por el destructivo Dr.Kaos. Obediente, fiel y con la fuerza necesaria para derribar un edificio y detener misiles nucleares, María será la encargada de salvarle el pellejo a su creador en más de una ocasión.

Emi Ogasawara: Es la cazafantasmas de la competencia, de hecho tiene su propia oficina. Dedicada cien por ciento a competir con Mikami, esta seductora exorcista terminará las más de las veces metida en problemas. Y cómo no, si no ha tenido mejor ocurrencia que enamorarse de Peat, un vampiro demasiado humano.

Meiko Rokudo: También es una cazafantasmas. Siempre distraída de lo que pasa en el mundo, esta chica tiene una tendencia natural a la depresión, por lo que no tarda en romper en llanto cada vez que alguien la regaña. Y eso no sería gran cosa si con todo el escándalo no liberara a los doce demonios o Shikigamis que "controla", los que de paso destruyen lo que sea. Con todo, es la mejor amiga de Mikami y, de cuando en cuando, le será de gran ayuda.

Yakuchín: Anciano, usurero, pervertido y mentiroso: la combinación perfecta para llamar los problemas. En su extraña tienda de magia tiene todo lo necesario para cazar fantasmas, aunque los precios no sean los más convenientes.

Peat: Medio vampiro, medio humano, posee poderes psíquicos y puede vivir de día. Su familia y él han decido ser unos vampiros pacíficos por lo que siempre se le ve tranquilo cuando no está metido en un lío demasiado grande. Entrenado por el padre Karusu, será blanco primero de los celos de Yokoshima, y luego, de las insinuaciones de Emi.

Padre Karusu: Un sacerdote excomulgado por el Vaticano. Cazador de fantasmas es, a su vez, el mentor de Mikami y de Peat, pero, al contrario de su alumna, a él no le interesa en lo más mínimo el dinero.

Felipe Salazar ZEEON
cboy@mixmail.com

Pokémon Championship 2000

Después del Campeonato Europeo, Nintendo ha decidido dar la oportunidad a niños prodecentes de todos los rincones del mundo de probar sus Pokémonn en el primer Campeonato del Mundo Pokémon.

El pasado 2 de Septiembre, Denis Waldeck, de Alemania, Rebecca Wisnner, también de Alemania, y Francois Hanh Ying, de Francia, se proclamaron Campeones de Europa de Pokémon en las categorías Pika Copa (nivel principiante), Poké Copa (nivel intermedio) y Super Copa (nivel experto) respectivamente.

Álvaro de Marcos, José Luis Menéndez y Sergio García representaron muy dignamente a España, consiguiendo clasificarse en segundo lugar en la Pika Copa y en cuarta posición en la Poké Copa y en la Super Copa. Sergio García, campeón nacional de la Super Copa, viajará a Sidney para representar a nuestro país en el Campeonato del Mundo que tendrá lugar los días 20, 21 y 22 de Septiembre (bueno, para cuando leáis todo esto seguramente ya habrá pasado todo y se sabrá el nombre del vencedor).

Más de 750000 niños han participado en la selección de los Campeones Pokémon para la final mundial en la que Sergio García tendrá que enfrentarse a representantes de otros siete países: Australia, Bélgica, Francia, Alemania, Holanda, Reino Unido y Estados Unidos.

Los entrenadores de Pokémon se desafiarán unos a otros jugando con Pokémon Stadium para Nintendo64, utilizando los Pokémon que ellos mismos han entrenado en las versiones roja, azul y amarilla del videojuego para GameBoy.

El campeonato forma parte de un festival de 22 días que comenzará el 12 de Septiembre en el Pokémon Park 2000, situado en la Universidad de Sidney. Es un área interactiva donde los aficionados a Pokémon de todas las edades y nacionalidades competirán en torneos de cartas, de videojuegos y disfrutarán del espectáculo en vivo Pokémon Team Rocket, de la discoteca Pokémon y de los nuevos productos Pokémon.

Un buen ejemplo de cómo una serie de anime puede unir culturas y a gente de distintas partes del mundo, un ejemplo a seguir (pese a los constantes intentos de quienes ya sabemos de satanizar a la serie).

Jesús Muñoz
billykote@europe.com

デジモン アドベンチャー

La verdad es que todos los otakus tenemos que agradecer varias cosas a **Pokémon**, tanto a los que nos encontramos a favor como sus detractores, ya que entre otras cosas, y debido al éxito y beneficios que anda cosechando para Tele5, el resto de canales se ha puesto las pilas, volviendo a emitir anime, aunque no tanto como quisiéramos.

Uno de estos animes, que nos ha llegado últimamente, y que se ha convertido en todo un bombazo superando algunos fines de semana en audiencia (según el share) a **Pokémon**, ha sido **Digimon Aventure**, o **Digital Monsters**, que gracias a una muy buena política de emisión por parte de TVE, emitiéndola diariamente, en principio los días laborables en los mediodías de La2 y los fines de semana por las mañanas en TVE1, ahora en verano ha pasado a ser todas las mañanas en TVE1, emitiéndose de lunes a viernes la tercera reposición y los sábados y domingos los últimos de la segunda reposición. Además también se emite, en tres pases, en la cadena Fox Kids de Canal Satélite Digital.

Pero la llegada de **Digimon** a TVE no ha sido tan directa, me explico, primero, fue que Arait Multimedia (**Marmalade Boy, Slayers, Sailormoon Sailor Stars...**) ofertó la serie, y no sólo TVE era la interesada en ella, puesto que Antena 3 también la quería, e incluso esta misma cadena, a principios de abril ya la tenía anunciada incluso en su teletexto. Pero fue TVE quien se llevó el gato al agua, e incluso después de decir que no emitirían más anime, y como la pela es la pela, a finales de abril comenzó **Digimon**.

EL ANIME

El anime de **Digimon** cuenta con dos partes, la primera emitida íntegramente en España, y **Digimon Aventure 02** (léase Zero Two), que se está emitiendo actualmente en Japón, y que no tardará mucho en llegar a nuestro país (los rumores son que para Navidades ya se estará trabajando en ella).

Pero pese a sus similitudes con **Pokémon**, el fenómeno **Digimon** comenzó antes en Japón, pero sin éxito, eran como una especie de Tamagotchis, creados también por Bandai, pero que no obtuvieron el éxito esperado, por lo que Bandai desechó el proyecto.

Ocurrió que llegó Nintendo con **Pokémon** arrasando, y por tanto, Bandai, retomó su proyecto y, contando con el estudio de animación de la Toei (**Sailormoon, Dragon Ball...**), la primera temporada llegó a las pantallas japonesas con gran éxito, menor que el de **Pokémon**, pero con un éxito más que considerable (no sólo el Japón, sino también en los USA y países donde se ha emitido, y se relanzaron los Digimons tipo Tamagotchi, arrasando esta vez). Al anime le acompañó el manga, el juego de cartas, *merchandansing* y, cómo no, sus correspondientes videojuegos.

Centrándonos en el anime, la historia nos presenta a siete niños, con edades comprendidas entre los 6 y 10 años más o menos, estos son *Tai, Sora, Matt, TK, Joe, Izzy y Mimi*. Algunos de ellos ya se conocían, como *Tai* y *Sora* o *TK* y *Matt* (estos dos son hermanos, aunque sus padres están divorciados).

Todos ellos iban a pasar el mes de Julio en un campamento de verano, y de repente ocurre algo que se sale fuera de lo normal, comienza a nevar, sí, a nevar en pleno verano. El cielo se pone de extraños colores y unas bolas de fuego caen cerca de ellos. Sorprendidos, se acercan a ver qué es eso, y allí aparecen unos extraños dispositivos, siete, que cada uno coge, y esto hace que sean transportados al mundo Digimon.

Todos se encuentran inconscientes, y *Tai*, al despertar, ve un extraño bicho le está sonriendo, llevándose un susto, se trata de *Koromon*, un digimon, que le explicará donde se encuentra. Así a *Sora* le corresponderá *Yokomon*, a *Matt Tsunomon*, a *TK Tokomon*, a *Izzy Motimon*, a *Mimi Tanemon* y a *Joe Bukamon*.

Aviso, a partir de aquí, puedo desvelaros algún secreto de la serie, así que si no queréis saber más, ya sabéis...

Devimon, por lo que volverá a su estado huevo, y *TK* tendrá que cuidarlo para que poco a poco vuelva a digievolucionar hasta *Patamon*.

Cuando *Angemon* termina con *Devimon*, nuestros amigos creen que sus problemas han acabado, pero un nuevo enemigo aparece, se trata de *Etemon*, que con su estridente canción consigue que cuando los digimons de nuestros amigos digievolucionen, pierdan su poder y vuelvan al estado normal.

Un viejo anciano, llamado *Genai*, se comunica con los niños a través del ordenador de *Izzy* y les cuenta que son los niños elegidos, y que ellos han de establecer la paz en el mundo digimon, ya que la distorsión no sólo afecta al mundo digimon, sino también al mundo real, y les comunica que han de conseguir los emblemas correspondientes a cada uno para conseguir así evoluciones mayores de sus digimons.

Por tanto según luchan contra *Etemon* y sus secuaces irán consiguiendo sus emblemas: Tai - Valor, Matt - Amistad, Izzy - Sabiduría, Sora - Amor, Mimi - Sinceridad, Joe - Confianza y TK - Esperanza. Gracias a su maduración y posteriores combates conseguirán que sus digimones superdigievolucionen a un nivel superior; el primero será, como de costumbre, el digimon de *Tai*, *Greymon*, pero debido a su inexperiencia *Tai* se equivocó, y *Greymon* superdigievolucinó a *SkullGreymon*, un digimon malvado de tipo esqueleto que casi extermina a todos.

Con entrenamiento, después de lo ocurrido, y con la ayuda de los emblemas superdigievolucionan de digievolucionar de *Greymon* a *Metal Greymon*, de *Birdramon* a *Gardumon*, de *Garurumon* a *Were Garurumon*, de *Kabuterimon* a *Mega Kabuterimon*, *Togemon* a *Lillymon*, *Ikkakumon* a *Zudomon* y *Angemon* más tarde a *Magna Angemon*.

En el enfrentamiento con *Etemon*, *Tai* y *Metal Greymon* vuelven sin saber porqué al mundo real, donde se encuentra con su hermana *Kari*, que no pudo ir al campamento porque tenía gripe, y allí descubre que necesita volver para instaurar la paz en los dos mundos, ya que parece ser que los sucesos que están ocurriendo en la tierra se deben a los digimons, que sólo *Tai* y *Kari* (aunque en esto no cae *Tai*) pueden ver. En tanto los demás niños elegidos, tendrán que superar sus propias pruebas, que demostrarán su valía.

Cuando *Etemon* es destruido, le toca el turno a *Myotismon*, y el problema se agrava cuando se enteran tanto los niños elegidos como *Myotismon* de la existencia de un octavo niño elegido, y nadie sabe que se trata de *Kari*, lo que sí saben es que se encuentra en el mundo real, por tanto tendrán todos que volver y lo conseguirán a través de una puerta que comunica ambos mundos.

Será *Gatomon*, su digimon, que en principio se encuentra al servicio del mal, quien descubra que *Kari* es el octavo niño, y después de que ésta recupere su memoria, podrá superdigievolucionar a *Angewomon*. Sí, superdigievoluciona, porque *Kari* tiene mucho poder, pudiendo mantener a *Gatomon* en estado evolucionado, puesto que viene de *Salamon*, y a su vez éste de *Nyaromon*. Como ya os imaginaréis, conseguirán vencer a *Myotismon* gracias al poder de *Angewomon*. Pero gracias a la energía de los seres humanos, que son convertidos en zombies por los seguidores de *Myotismon*, éste resucita en *Venom Myotismon*; pero con la ayuda de *Angemon* y *Angewomon*, conseguirán que *Metal Greymon* ultradigievolucione (*NdL: Joder, eso ya parece lo de* Goku *en* ***Dragon Ball***) en *War Greymon* y *Were Garurumon* en *Metal Garurumon*, y lo vencerán. Aquí el cielo se fragmenta, y se descubre la conexión del mundo real con el mundo digimon, por lo que deben volver al mundo Digital.

Ahora les toca vencer a los cuatro amos oscuros: *Metalseadramon*, *Puppetmon*, *Machinedramon* y *Piedmon*. En esta lucha los niños se separan,, pero consiguen reclutar a todos los digimons amigos que han hecho en sus aventuras digimon, venciendo a los tres primeros, y dispuestos a acabar con *Piedmon*, cosa que logran con el poder de la superdigievolución de *Angemon* en *Magna Angemon* y la ayuda de los demás. Pero... les queda el "cabecilla" de todo, es *Kimeramon*, el cual será un duro enemigo para nuestros amigos.

Todo terminado, los ocho niños, podrán regresar al mundo real, pero les costará despedirse de sus mejores amigos.

En Japón, a continuación, como os comenté antes, va **Digimon 02**, que no tardará en llegar a España, donde sólo repetirán papel *TK* con *Patamon* y *Kari* con *Gatomon*. Y como nuevos personajes tenemos a *Daisuke*, *Iori*, *Miyako* y *Ken*, cambiando en varios puntos el concepto de la primera entrega. Pero de comentar todo esto se encargarán unas páginas más adelante.

EL MANGA

Digimon ha sido adaptado al papel con gran éxito, como era de esperar, y con un argumento en la base similar al del anime. Eso sí, podremos ver que se ha optado por un diseño de personajes más adulto al del anime, encargándose *Akiyoshi Hongo* de ello.

Los americanos, además, tienen un "Amerimanga" de **Digimon** a todo color con un diseño bastante fiel al anime.

Ambos tipos de cómic se siguen publicando en la actualidad, y no sería de extrañar, que al menos el manga llegase a nuestras tierras (veremos, porque Planeta lo ha anunciado como novedad para el Salón del Manga). En USA se está publicando con gran éxito, si bien no tanto como **Pokémon**, sí el suficiente para ser de los más vendidos.

Y COMO CONCLUSIÓN

Deciros que realmente **Digimon** no es el anime más innovador, y que el argumento destaca por su sencillez, pero ¿qué queréis?, está destinada a un público infantil, aunque he de deciros que, pese a todo, a mí me ha gustado, puesto que divierte, a lo mejor no tanto como **Pokémon**, pero sí cumple con las expectativas que te puedes hacer de ella. Como fallo más llamativo, el acercamiento y alejamiento de planos para dar sensación de movimiento, y lo que más me ha gustado es el diseño de las digievoluciones hechas por ordenador.

Antonio Escudero

PERSONAJES

Taichi Kamiya (Tai): Podríamos decir que Tai tiene madera de líder, y todos sus amigos así lo creen, pese a sus roces con Matt, debido principalmente a la simpatía que tiene TK hacia él. Eso sí, problemas como la errónea evolución de Greymon son debidos a que se tomó tan en serio el papel de líder que la lió. Realmente, y en mi opinión, entre Sora y él hay algo más, son amigos desde la infancia, y parece ser, en algunos momentos, que esa amistad ha evolucionado.
DIGIMON: Koromon (estado adiestramiento), Agumon (estado normal), Greymon (digievolución normal), Metal Greymon (superdigievolución) y War Greymon (ultradigievolución).

Mimi Tachikawa: Mimi es uno de los personajes a los que más beneficiará esta aventura, puesto que al principio es la típica niña mimada, engreída y egoísta, y pasará a ser uno de los personajes más entrañables debido a su maduración.
DIGIMON: Tanemon (adiestramiento), Palmon (normal), Togemon (digievolución), y Lillymon (superdigievolución).

Sora Takenouchi: Sora es la más madura del grupo, y la que cuida de los demás. Al principio veremos que en algunos temas le falla la confianza en sí misma, ocasionada por esa excesiva preocupación. Sin lugar a dudas el emblema del amor es ideal para Sora. También siente algo más que amistad por Tai, a raíz de su estrecha amistad.
DIGIMON: Yokomon (estado adiestramiento), Piyomon (estado normal), Birdramon (digievolución normal) y Garudamon (superdigievolución).

Takeru Takaishi (TK): Hermano de Matt, es el más pequeño del grupo. Amable, y generoso, además de que desarrollará su valentía. Vive con su madre, a la que quiere mucho, al igual que a su hermano Matt, e intentará ser más valiente para que Matt no se preocupe tanto por él.
DIGIMON: Tokomon (adiestramiento), Patamon (normal), Angemon (digievolución) y Magna Angemon (superdigievolución).

Yamato Ishida (Matt): Impulsivo y solitario, con un sentido de protección hacia su hermano. Discute continuamente las decisiones de Tai, tal vez por algo de celos, debido a la simpatía que su hermano TK siente hacia él. Aunque veremos que es el mejor amigo que te puedes echar. Vive con su padre desde la separación de sus padres.
DIGIMON: Tsunomon (adiestramiento), Gabumon (normal), Garurumon (digievolución), Were Garurumon (superdigievolución) y Metal Garurumon (ultradigievolución).

Joe Kido: Quizá el más miedica y paranoico del grupo (y el que peor me cae), está obsesionado con regresar al mundo real, y no hace más que discutir con su digimon.
DIGIMON: Bukamon (adiestramiento), Gomamon (normal), Ikkakumon (digievolución), y Zudomon (superdigievolución).

Koushiro Izumi (Izzy): Fanático de los ordenadores e internet, es el más listo e ingenioso del grupo, y será el que junto con la ayuda de Genai descubra la naturaleza del mundo Digital. En la serie, descubriremos que es adoptado, lo que supondrá un palo para él.
DIGIMON: Motimon (adiestramiento), Tentomon (normal), Kabuterimon (digievolución), Mega Kabuterimon (superdigievolución).

Hikari Kamiya (Kari): Es la octava elegida, y hermana pequeña de Tai. De salud débil, pero de gran poder, consiguiendo ser la única en mantener a su digimon en estado digievolucionado. Posee la actitud de conseguir instaurar bienestar.
DIGIMON: Nyaromon (adiestramiento), Salamon (normal), Gatomon (digievolución), Angewomon (superdigievolución).

LA SEGUNDA PARTE DE DIGIMON

02 ZERO TWO

Tras el éxito de **Digimon** (no tanto como **Pokémon**, pero éxito al fin y al cabo), la gente de Toei decidió continuar las aventuras de los niños elegidos. En Japón, la nueva serie fue estrenada el 2 de abril de este año, emitiendo un capítulo nuevo cada domingo. En América, la serie se estrenó este verano, el 19 de agosto. Tan sólo queda esperar a que llegue a España (cosa que podría ocurrir muy pronto).

La segunda parte de **Digimon** se sitúa tres años después de finalizar la primera, es decir, en el año 2002. Los niños son tres años mayores (lógico) y están muy ocupados con su vida normal. Pero el Mundo Digital vuelve a estar en peligro, esta vez por culpa de un humano que se hace llamar *Digimon Kaizer* (*Digimon Emperor* en americano). Éste está empeñado en conquistar el Mundo Digital, y de paso el real, esclavizando a todos los digimons que pilla por el camino. Para impedir esto, los niños elegidos deben volver a salvar el Digimundo, pero no son los mismos de antes. Mientras *TK* y *Kari* repiten experiencia, llegan tres niños elegidos nuevos con nuevos compañeros digimons: *Daisuke*, *Miyako* e *Iori* (los americanos han cambiado los nombres, pero yo usaré los originales). El resto de niños, se podría decir que están retirados, pero siguen ayudando a los nuevos en sus aventuras, especialmente *Tai* e *Izzy*.

Aún así, salvar el Digimundo no va a ser tarea fácil, ya que las cosas han cambiado bastante. El *Kaizer* posee un dispositivo negro que ha sellado el poder de los digimons para evolucionar, y con las torres negras expande el sello por todo el Digimundo, además de utilizar los anillos negros para esclavizar a hordas de digimons (algo parecido a las ruedas negras de *Devimon*). Pero los niños elegidos no están del todo indefensos, ya que sus digimons pueden evolucionar en digimons con armadura gracias a los "digielementos". Estos digielementos son una especie de digihuevos con diferentes emblemas grabados en ellos, y cada digimon evoluciona en algo diferente según el digielemento que use. Estas evoluciones equivalen al nivel de cuerpo maduro (*Greymon* y similares). Por si alguien se lo pregunta, *Gatomon* ya no es más fuerte que sus compañeros, porque se le rompió el arito que llevaba en la cola.

Otra cosa que ha cambiado es que ahora los niños no están "atrapados" en el Digimundo. Gracias a que el tiempo transcurre igual en los dos mundos, los niños pueden entrar y salir a su antojo del Digimundo a través de portales informáticos, procurando llegar a su casa antes de la cena para no preocupar a sus padres (una curiosidad es que a los tres niños nuevos les cambia la ropa cuando van al Digimundo).

PERSONAJES

LOS NIÑOS ELEGIDOS

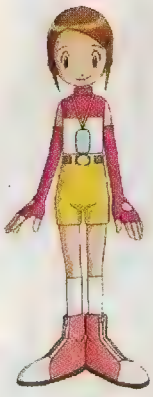
Nombre original: **Daisuke Motomiya**
Nombre americano: Davis
Edad: 11 años
Digimon: Chibimon > V-mon > Flamedramon/Raidramon > Magnamon
Digielementos: Coraje y Amistad
Seiyuu: Reiko Kiuchi
Es el nuevo líder de los niños elegidos. Su ídolo es Tai, juegan en el mismo equipo de fútbol, y llevaba unas gafas de aviación cuadradas hasta que se le rompieron y Tai le regaló las suyas. Es, si cabe, más impulsivo y cabezota que Tai. Está muy enamorado de Kari, y celoso de TK por la amistad que tiene con ella, así que suelen pelearse a menudo (como hacían Tai y Matt). Vive con sus padres y su hermana Jun, bastante mayor y gran fan de Matt y su grupo. Fue escogido porque al parecer también vio la batalla entre Greymon y Parrotmon en Hikarigaoka hace 7 años.

Nombre original: **Miyako Inoue**
Nombre americano: Yolei
Edad: 12 años
Digimon: Poromon > Hawkmon > Holsmon/Shurimon
Digielementos: Afecto y Pureza
Seiyuu: Rio Natsuki
A pesar de ser la mayor del grupo, se comporta como si fuese una niña pequeña (es la pequeña de 4 hermanos). Es un poco niña mimada, como Mimi, pero a la vez le encanta la aventura, como Sora, y es una genio en cualquier cosa que sea mecánica, como Izzy. A

Izzy lo tiene un poco idolatrado, por ser el expresidente del Club de Informática de la escuela, y en cuanto ella y Mimi se conocen se hacen muy buenas amigas. Vive en el mismo bloque de apartamentos que Iori y TK, con sus padres, dos hermanas mayores y un hermano mayor. Sus padres tienen una tienda de ultramarinos, así que suele ser ella quien lleva la comida para sus expediciones al Digimundo. Fue escogida porque fue una de las niñas que animó a los niños elegidos en la batalla informática en la película "Bokura no War Game".

Nombre original: **Iori Hida**
Nombre americano: Cody
Edad: 8 años
Digimon: Upamon > Armadimon > Digmon/Submarimon
Digielementos: Conocimiento y Sinceridad
Seiyuu: Megumi Urawa
Es el más joven del nuevo grupo, pero a la vez es el más responsable (quizás demasiado). Siempre se encarga de recordarle a los niños que deben volver a casa antes de cenar para no preocupar a sus padres. Practica el arte del kendo con su abuelo. Vive en el mismo bloque de apartamentos que Miyako y TK, con su abuelo y su madre. Su padre, un policía, murió en acto de servicio, y siempre le decía que debía seguir lo que le dictaba el corazón (cosa que de momento no hace). Fue elegido porque fue uno de los niños que Myotismon raptó mientras buscaba al Octavo Niño Elegido.

Nombre original: **Takeru Takaishi**
Nombre americano: TK
Edad: 11 años
Digimon: Tokomon > Patamon > Angemon/Pegasumon
Digielemento: Esperanza
Seiyuu: Taisuke Yamamoto
TK ha crecido mucho, y ahora se dedica a jugar al basket y a romper corazones femeninos (sin querer), aunque él sólo tiene ojos para Kari. Ya no es el niño llorica que era, pero sigue siendo igual de animado y simpaticón (aunque a veces se pelee con Daisuke). Él y su madre se han mudado a Odaiba, así que por fin está más cerca de su adorado hermano y el resto de los niños, además de ir a la misma clase que Daisuke y Kari. Vive con su madre en el mismo bloque de apartamentos que Miyako e Iori.



Nombre original: **Hikari Yagami**
Nombre americano: Kari
Edad: 11 años
Digimon: Salamon > Gatomon > Angewomon/Nefertimon
Digielemento: Luz
Seiyuu: Kae Araki
Aunque Kari sigue siendo la niña adorable y sacrificada que era, se ha vuelto más "aguda". Le encanta hacer bromas, ya sea a sus amigos o también a sus enemigos, además de disfrutar también poniendo celoso a Daisuke con TK, sin darse cuenta de que es posible que TK también esté enamorado de ella. Como ya no lleva el silbato al cuello, ahora lleva una cámara de fotos digital, su nueva afición.

EL MALO

Nombre original: **Digimon Kaizer**
Nombre americano: Digimon Emperor
Edad: 11 años
Seiyuu: Romi Paku
El Digimon Kaizer es un chico del mundo real, la identidad del cual permanece en secreto hasta el episodio 8. Por extraño que parezca, el Kaizer tiene un compañero digimon, además de su ejército de digimons esclavizados. Se llama Wormmon, y adora al Kaizer y le obedece sin rechistar a pesar de lo mal que éste lo trata.

LOS NIÑOS ELEGIDOS "RETIRADOS"

Nombre original: **Taichi Yagami**
Nombre americano: Tai
Edad: 14 años
Seiyuu: Toshiko Fujita
Ahora mucho más calmado y reflexivo, el exlíder de los niños elegidos se entrena para ser jugador profesional de fútbol. Al conocer a los nuevos niños elegidos, no duda en darle sus gafas a Daisuke y ayudarles en lo que haga falta. Él y Matt son muy buenos amigos.

Nombre original: **Yamato Ishida**
Nombre americano: Matt
Edad: 14 años
Seiyuu: Yuuto Kazama
Se ha vuelto algo más sociable y abierto. Ha dejado de tocar la armónica, pero ahora toca el bajo y es el cantante de un grupo musical que ha formado con unos amigos. Tienen mucho éxito, incluso entre chicas mayores (el terror de las nenas, vamos).

Nombre original: **Sora Takenouchi**
Nombre americano: Sora
Edad: 14 años
Seiyuu: Yuuko Mizutani
Ha aceptado aprender el arte del ikebana de su madre, y se lleva mucho mejor con ella. Se ha vuelto bastante más femenina, ha dejado el fútbol y ahora juega al tenis.

Nombre original: **Mimi Tachikawa**
Nombre americano: Mimi
Edad: 13 años
Seiyuu: Ai Maeda
Aunque ahora vive en la costa este de América, eso no le impide permanecer en contacto con el resto de los niños. Su gusto por el color rosa se hace patente en su pelo teñido de rosa.

Nombre original: **Kôshirô Izumi**
Nombre americano: Izzy
Edad: 13 años
Seiyuu: Umi Tenjin
No ha crecido mucho y sigue siendo bajito en comparación con el resto. Sigue estando loco por los ordenadores, y no duda en ayudar a los nuevos niños elegidos, teniendo la oportunidad de estudiar los nuevos dispositivos.

Nombre original: **Jyou Kido**
Nombre americano: Joe
Edad: 15 años
Seiyuu: Masami Kikuchi
Parece ser que le ha cogido el gustillo a ser médico, y sigue estudiando para ello. Va a una escuela privada, separado del resto. El único signo de rebeldía es que se ha dejado crecer el pelo.

DIGIMON ADVENTURE V TAMER

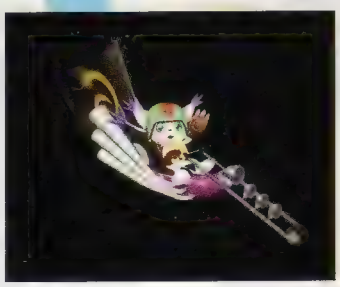
Existe un cómic de **Digimon Adventure** editado por Shueisha en V Jump, y que está dibujado por *Tenya Yabuno*. Hasta ahora sólo he leído el primer número, pero se puede considerar que es shônen. El protagonista del cómic es *Tai*, un aficionado a los videojuegos de **Digimon** que un día se ve transportado al universo de su juego favorito y se encuentra cara a cara con el digimon que él ha criado, *Zero el Veedramon*. Junto a su digimon se encontrará con un montón de peligros y digimons malvados, a los que vencerá gracias a la habilidad de su digimon y a su inteligencia (cosa que no usa el *Tai* de la serie).

DIGIMON TRADING CARD GAME

También existe, por supuesto, un juego de cartas coleccionables de digimon. En las cartas se pueden encontrar digimons únicos, como un *Agumon* de juguete o cosas así. Y poco más, ya que dentro de unas páginas os encontraréis una explicación detallada de la mano del mayor experto del país.

DIGIMON GRANDPRIX

No es un juego, pero es algo parecido. El **Digimon Grandprix** es una de esas atracciones interactivas donde ves una película en 3D mientras tu asiento se va moviendo al ritmo de las imágenes. En la película podemos ver a varios de los digimons principales, tanto de la primera como de la segunda parte de la serie, compitiendo en una carrera con diferentes vehículos, todo en 3 dimensiones.



VIDEOJUEGOS

Existen varias versiones del juego tipo "Tamagotchi" de **Digimon**. Los japoneses han ido haciendo varias versiones según aparecían digimons nuevos. Además, existen complementos necesarios para, por ejemplo, hacer digievolucionar a tu digimon hasta el nivel supremo. Así se aseguran los ingresos. Comentar que este juego llegó a España, pero lo hizo hace unos años, de manera que pasó desapercibido.

Además existen dos juegos para Playstation, **Digimon World** y **Digimon World 2**, más del tipo RPG, donde encarnamos a un niño (ninguno de la serie) que viaja por el mundo digimon capturando y entrenando digimons (muy parecido a **Pokémon**).

Por supuesto, hay más, especialmente para la consola Wonder Saw (que no se comercializa fuera de Japón y es muy difícil de conseguir), pero de momento no me extenderé más.

MÚSICA

Existen muchos CDs de **Digimon**, la mayoría *singles* o con sólo tres canciones, pero otros con más música, tanto instrumental como vocal (cantada).

De la primera parte de la serie existen 3 CDs de música ambiental y de los personajes: *Digimon Adventure Uta to Ongaku Shuu Ver. 1* y *Ver. 2*, y el *Best Hit Parade* (el mejor), un CD con los temas de los malos, *Digimon Adventure Teki Chara Song File*, además de algún que otro *single* con los endings.

De la segunda parte ya tenemos más CDs. Además de los de música en general de la serie, *Digimon Adventure 02 Uta to Ongaku Shuu Ver. 1*, también hay *singles* con endings y cosas parecidas, y una cosa algo extraña: hay 12 CDs con tan sólo 3 canciones cada uno, dedicado cada uno a uno de los personajes de **Digimon 02**, que incluyen una canción que canta el personaje, una canción que canta el digimon compañero, y otra que cantan los dos juntos.

YAOI

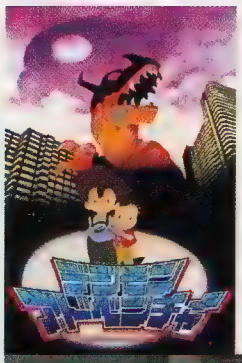
El yaoi y el yuri en **Digimon** no es algo que esté presente oficialmente como en las obras de *CLAMP*, sino que es algo más bien sutil y de invención de los fans. Aún así, la pareja más popular y aceptada, porque es de la que hay más indicios, es la de *Tai* y *Matt* (amor entre rivales, algo parecido hay entre *Ash* y *Gary* de **Pokémon**, jeje). Aquello de "los que se pelean se desean" aquí se cumple, *Matt* sólo llora delante de *Tai*, el capítulo en el que se dan las manos... Hay montones de indicios en la serie que los fans amplían hasta su máximo exponente. Otra pareja es la de *Izzy* y *Joe*, algo mucho menos presente, pero el ver cómo *Joe* salvaba a *Izzy* de *Piedmon* e *Izzy* lloraba al ver su sacrificio es una prueba bastante convincente. No puede faltar la pareja de chicas, al ser las únicas en un principio, y además es que se llevan muy bien. Se podría interpretar como amistad entre chicas, pero la forma en que una siempre está donde la otra... *Sora* siempre intenta animar a *Mimi*, la escena en la que *Sora* despierta a *Mimi* de una pesadilla (¿soy yo, o en esa escena las dibujaron a las dos más guapas de lo normal?), además de la imaginación de los fans.

Una cosa curiosa es que los japoneses ven las parejas de otro modo. Han sido muchos los *fan arts* japoneses que he visto donde la mayoría de parejas son *Tai* con *Izzy* y *Matt* con *Joe* (también todas preciosas).

En cuanto a **Digimon 02**, tenemos a más chicos para emparejar, así que *Daisuke* puede ir por igual con *TK* o con el *Digimon Kaizer* (más amor de rivales, si es que lo ponen en bandeja). Yuri no se ha visto mucho, pero seguro que alguien se ha imaginado a *Kari* con *Miyako*, o a *Miyako* con *Mimi*. Si es que, en la mente de los fans, la imaginación es la que manda.

PELÍCULAS

Aviso, voy a contar también los finales, así que ya sabéis.



DIGIMON ADVENTURE

La primera película de **Digimon**, llamada simplemente **Digimon Adventure**, fue estrenada en Japón la primavera de 1999. No se ha estrenado ni en EEUU ni en Europa, y sus 40 minutos de duración no van a ayudar (ojalá la saquen en vídeo).

La película se centra en los sucesos que ocurrieron hace 4 años, cuando todos los niños vivían en Hikarigaoka. Algo se menciona en la serie (que fue en ese momento cuando les eligieron), y se

centran especialmente en *Tai* y *Kari*, aunque el resto de niños hacen breves apariciones. Tenemos a un *Tai* de 7 años y a una *Kari* de tan sólo 4 añitos que están tranquilamente en su casa, cuando de repente un digihuevo aparece por la pantalla del ordenador. *Kari* se dedica en cuerpo y alma a cuidarlo, hasta que el huevo se abre, saliendo un *Botamon* de él (aunque los niños no saben qué es). Más tarde digievolucina en *Koromon*, y después de comer algo más en *Agumon*, pero en un *Agumon* enorme, violento y que no habla. *Agumon* sale por la ventana a la calle, con *Kari* subida a su espalda, y *Tai* sale corriendo a la calle a ayudar a su hermana. Entonces se abre un portal y aparece un enorme digimon llamado *Parrotmon* que ataca la ciudad. Para proteger a *Tai* y *Kari*, *Agumon* digievoluciona una vez más en *Greymon*, derrotando a *Parrotmon* y desapareciendo los dos por el portal, dejando a una triste *Kari* llamando a *Koromon*.

BOKURA NO WAR GAME

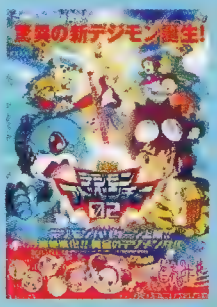
La segunda película de **Digimon**, cuyo título se traduce "Nuestro juego de guerra", fue estrenada en Japón la primavera de este año, y se estrenará en EEUU junto a la tercera película el 6 de Octubre, teniendo más posibilidades de llegar a España, pese a sus 40 minutos de duración.

Esta vez, la película se sitúa tres meses después de las aventuras de los niños elegidos, en otoño. Han cambiado muy poco, la ropa más que otra cosa. Mientras *Izzy* está jugando con su ordenador, ve como una especie de digihuevo aparece en la pantalla. Después el huevo se abre y aparece un pequeño digimon. Preocupado por esto, *Izzy* va a ver a *Tai*, y el digimon sigue desarrollándose. *Gennai* consigue ponerse en contacto con los niños, pero los niños deben primero reunirse. *Kari* está en una fiesta de cumpleaños, *Joe* está estudiando fuera de la ciudad, *Mimi* está de vacaciones en Hawai y *Sora* se niega a hablar con *Tai* por una discusión que habían tenido. *Matt* y *TK* están localizados, pero están de visita a casa de su abuela en el campo, y no tienen ningún ordenador cerca. Cuando consiguen un ordenador con conexión a internet, *Gennai* les manda por el ordenador a sus digimons para luchar con el digimon informático, que ya se encuentra en el nivel supremo (se llama *Diablomon*). Cuando parece que todo está perdido, dos digimons se fusionan y vencen al malvado (no digo quién, que ya he dicho demasiado).

DIGIMON HURRICANE TOUCHDOWN! & SUPREME EVOLUTION! THE GOLDEN DIGIMENTALS

Tras éste título tan largo, se encuentra la tercera película de Digimon, estrenada en Japón el 8 de Julio, y que se estrenará en EEUU el 6 de Octubre junto a la segunda película. Su duración es de 60 minutos, dividida en dos partes (por eso los dos títulos).

Esta película se centra en los personajes y el universo de **Digimon 02**. Dejando un poco de lado la trama del *Digimon Kaizer*, los niños se enfrentan a un digimon malvado localizado en América. Este digimon desconocido ha encerrado a los niños retirados en otra dimensión, donde se vuelven más jóvenes por momentos, así que los nuevos niños elegidos se desplazan hasta América para salvarlos. Allí se encuentran con un niño elegido americano, *Wallace*, y su digimon *Teriamon*. *Wallace* tenía hace años dos digimons gemelos, pero uno se perdió. Entre todos deberán ahora vencer a esta nueva amenaza mundial.



Mireia

EL JUEGO DE CARTAS

Para terminar este dossier, nada mejor que comentar el recién aparecido juego de cartas (los ya tan famosos juegos de cartas), así que vamos a ello.

El juego de cartas de **Digimon** se presenta con dos tipos de reglas, las básicas y las avanzadas. Las básicas son las reglas que os encontráis al comprar una baraja de inicio. Estas reglas son ideales para empezar, y sobre todo si nunca has jugado a un juego de cartas coleccionable. Son sencillas y te ayudarán a coger la dinámica del juego y la soltura necesaria para cualquier juego de cartas, y encima gastándote poco dinero podréis jugar dos personas con una baraja. Pero cuando ya te aburras de jugar con esas reglas o quieras un poco más de reto en el juego, léete las reglas avanzadas, que son las que os explicamos en este artículo. Con las avanzadas, ya podrás empezar a construirte una baraja donde tú decides de qué tipo vas a hacer tu baraja y qué estrategia vas a seguir, qué personajes quieres que compitan y qué plan tienes para ganar la partida.

Como comprobarás en cuanto te leas las reglas, el juego consiste en enfrentamientos de Digimon, que según el tipo de Digimon contra el que se enfrenten (Vacuna, Datos o Virus) tienen una energía de combate u otra. Con tus cartas de Comodín de Energía potenciarás a tu Digimon y entorpecerás al de tu oponente, dándote una ventaja. Y por supuesto los puedes Digievolucionar. Hay cuatro niveles de evolución: Principiante, Campeón, Mega Campeón e Hiper Campeó n. Con cada evolución consigues más energía y te encuentras en mejor posición para combatir.

Comienzo del juego

1. Hazte una baraja de exactamente 45 cartas con un máximo de dos COMODÍN DE ENERGÍA de cada tipo y con un máximo de cuatro copias de cada Digimon.
2. Cada uno de los jugadores escoge de su baraja un Digimon Principiante y lo pone boca abajo en el ÁREA DE COMBATE.
3. Baraja las restantes 44 cartas y colócalas en la PILA ONLINE. A continuación roba las siete cartas que compondrán tu mano inicial.
4. Cada jugador pone boca arriba su Digimon Principiante en el Área de Combate.

Digievolución

Ahora es cuando podéis Digievolucionar a vuestros Digimon. Si queréis, poned boca abajo en el ÁREA DE DIGIEVOLUCIÓN un Digimon de un nivel superior al que esté en el Área de Combate.

1. Lanzad una moneda al aire para decidir quien comienza a Digievolucionar. A partir del siguiente turno de juego, el jugador que ganó el último combate es quien empieza a Digievolucionar.
2. El primero en jugar pone la carta situada en el Área de Digievolución boca arriba encima de su Digimon del Área de Combate.
3. El jugador termina su turno cumpliendo las Condiciones de Digievolución que le exija la carta del siguiente nivel.

Por ejemplo: Para Digievolucionar de Principiante a Campeón, envía 1 ó 2 cartas de tu mano a la PILA OFFLINE según te pida la Digievolución.

Cuando el primer jugador ha terminado su Digievolución, el segundo jugador puede:

4. Digievolucionar siguiendo los mismos pasos explicados en el punto 3 o bien:
5. No Digievolucionar y decir "Paso", de manera

que la carta que estaba boca abajo en el Área de Digievolución y las cartas que tuviera en el PUERTO DE ENERGÍA como requisito para Digievolucionar, pasan a la PilaOffline, es decir, "o las usa, o las pierde".

6. Una vez completados los pasos anteriores, ambos jugadores volvéis al punto 2 hasta que ambos decidáis "Pasar", es decir, en fase de Digievolución podréis Digievolucionar tantas veces como queráis.

Ejemplo: Pepe tiene a *Starmon* y para Digievolucionar a *Triceramon* pone un Digivice verde en el Puerto de Energía, y a *Triceramon* en el Área de Digievolución, ambos boca abajo. Al ponerlos boca arriba Beatriz juega una carta que impide la Digievolución: Anulación, que afecta a Comodines de Digievolución. Pepe juega otro Digivice verde, cumpliendo los requisitos para Digievolucionar.

Combate

Al principio del primer combate lanzad una moneda al aire para decidir quien empieza, en los siguientes combates empezará el último ganador.

Los jugadores alternativamente podéis:

1.- Colocar en el Puerto de Energía un Comodín de Energía,

2.- Sustituir el Digimon en el Área de Combate por un Principiante de la mano. Esto tiene un coste de enviar una carta de la mano a la Pila Offline. (El Principiante sustituido es enviado a la Pila Offline.)

3.- Pasar

Cuando los dos paséis, es el momento de calcular las energías finales de vuestros Digimon respecto al tipo de lucha del oponente y compararlas. El Digimon con mayor energía gana el combate y anota los puntos que corresponden al nivel del rival vencido.

El jugador que ha perdido envía a la Pila Offline a todos sus Digimon excepto al Digimon Principiante.

Ahora enviad los Comodín de Energía que tengan efecto hasta el final del combate a la Pila Offline.

En caso de empate, todos los Digimon se quedan en el Área de Combate y los Comodín de Energía que tengan efecto hasta el final del combate se van a la Pila Offline. En este caso, nadie suma puntos.

El primer jugador que alcanza 1000 puntos gana la partida.

Ejemplo: Pepe tiene a *Patamon* en su Área de Combate y Beatriz tiene a *Angemon*. La Energía de *Patamon* es 360 contra Tipo de Lucha rojo y la de Angemon es 360 contra el Tipo de Lucha verde. En este momento están empatados. Lanzan una moneda y Pepe gana.

Caso 1: Pepe juega en el Puerto de Energía la carta Retroceso descartándose de una carta (Retroceso te pide descartarte de una carta para jugarlo) con lo cual *Angemon* retrocede a *Gabumon* que es del Tipo de Lucha verde. Beatriz decide pasar. Pepe también. ¡Comparemos las energías! *Patamon* tiene 250, pero *Gabumon* sólo tiene 240. Pepe gana el combate y como *Gabumon* es Principiante anota 100 puntos en su Marcador de Puntuación.

Caso2: Pepe juega en el Puerto de Energía la carta Metal Attack descartándose de una carta, ahora le toca a Beatriz, pero no tiene ningún Comodín de Energía para jugar. En este caso *Patamon* vuelve a ganar el combate y como *Angemon* es un Campeón, Pepe anota 200 puntos en su Marcador de Energía.

Tanto *Angemon* como Metal Attack van a sus respectivas pilas Offline.

Caso 3: Pepe decide pasar. Beatriz decide cambiar su Digimon actual por un Principiante de su mano: *DemiDevimon*, para ello se descarta de una carta. El Tipo de Lucha de *DemiDevimon* es amarillo, con lo que su energía es de 250, mientras que la de *Patamon* pasa a ser de 150. Por eso Pepe decide cambiar su Principiante por *Kunemon* descartándose de una carta. Ahora las energías de ambos Principiantes están igualadas. Ambos jugadores pasan, con lo que el combate queda en empate y ninguno de los dos puntúa. (Si hubieran jugado algún Comodín de Energía se irían a la PilaOffline al final del duelo).

Energía que juegue tu oponente. Guárdatela para anular esa carta de tu contrincante que te está molestando y gana el enfrentamiento.

Anulación (2): Es casi idéntico al otro anulación, pero este cancela lo que el otro no podía, los Digivice, que son imprescindibles en muchas Digievoluciones. Úsalo para que el Digimon de tu oponente siga siendo menos poderoso que el tuyo.

Even Steven: Si estás a punto de perder un duelo y no puedes hacer nada, no lo dudes, esta carta detiene el duelo inmediatamente y nadie puede hacer nada, ni siquiera una de las anulaciones de las de antes puede cancelarlo, ya que el duelo se ha acabado y no se pueden jugar más cartas. Es, sin duda, la mejor carta del juego, te salvará en incontables partidas.

Retroceso: No hay que olvidarse de esta carta del set básico. Con ella harás que ese campeón de tu oponente que te está amargando la vida vuelva a ser principiante y le puedas ganar. Muy buena.

Reagrupación

Envía Offline las cartas que desees de tu mano y luego roba de la Pila Online hasta completar una mano de 7 cartas.

Cuando la Pila Online llegue a 0 cartas, recoge todas las cartas de tu lado del escenario de juego excepto la carta de nivel Principiante, barájalas y ponlas boca abajo en la Pila Online para poder seguir robando hasta completar tu mano con 7 cartas.

Ahora ambos jugadores podéis cambiar vuestro Digimon Principiante sustituyendo los Digimon en el Área de Combate por un Principiante de tu mano. Hacerlo ahora no tiene el coste de una carta como en el Combate.

Y eso es todo, ahora sólo tenéis que buscar un compañero-contrincante y... ¡a jugar!

Fe de erratas

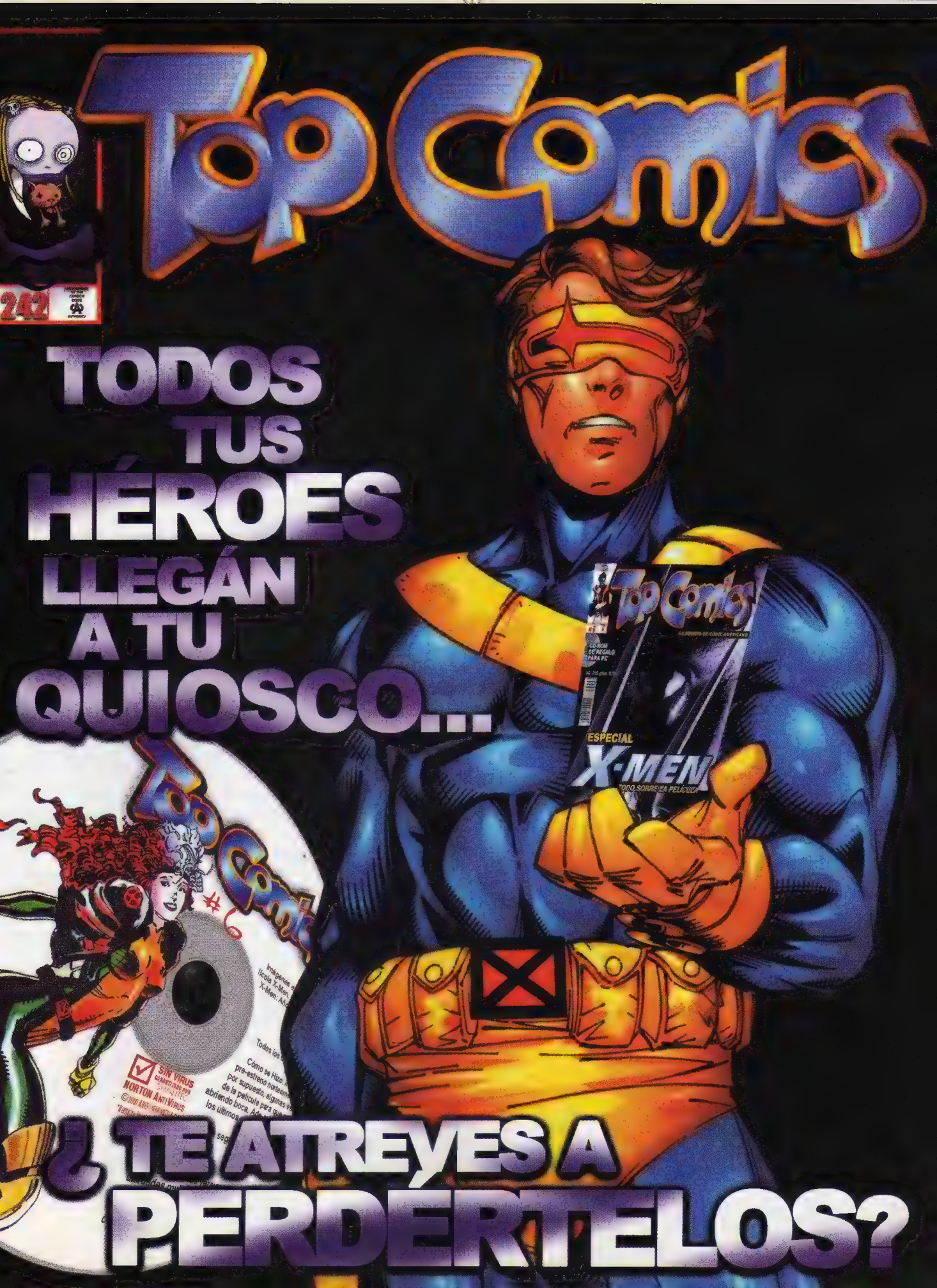
En las cartas hay algunos errores, que pasamos a detallaros para que disfrutéis de vuestro juego al máximo:

Para empezar, hay algunas cartas duplicadas, que son MetalGreymon (Bo80=Bo01), Gatomon (Bo15=Bo77) y Myotismon (Bo38=Bo76). Otro error es que todas las referencias a Meremon se refieren a Meramon. Que Palmon a pesar de tener tipo de lucha rojo se describe como Data. Y que Nanimon (St15) tiene la traducción de su Efecto Especial equivocado, no menciona la palabra "Oponente".

Las cartas más buscadas

Los Digimon, siempre dependen de la estrategia de baraja que hayas pensado, por lo que los más buscados son siempre los holográficos, como son los más raros y los más bonitos por el tratamiento que tiene la carta, son siempre los que tienen más demanda. Eso sí, los Comodín de Energía, que son los que realmente guían la baraja hacia la victoria, son los que pueden hacer que pierdas una partida o la ganes. Estos son los más buscados de la primera ampliación (Serie 1):

Anulación (1): Con esta carta cancelarás casi cualquier Comodín de


Top Comics
242
TODOS TUS HÉROES LLEGÁN A TU QUIOSCO...
Top Comics
ESPECIAL
X-MEN
TODO SOBRE LA PELÍCULA
Top Comics
#6
SIN VIRUS
NORTON AntiVirus
¿TE ATREVES A PERDÉRTELOS?

SHOOT

Toshi... ¿Te gusta el fútbol?

Esta es sin lugar a dudas la frase que más vas a escuchar a lo largo de esta serie, una de las múltiples series deportivas que pululan por el país del Sol naciente y, en mi opinión, la mejor que ha llegado hasta nuestros lares (**TOUCH** no la considero serie deportiva, así que no me saltéis a la yugular). El título original de esta obra es **Aoki Densetsu Shoot!** (¡Shoot! Una nueva leyenda) y ha sido emitida varias veces en nuestras pantallas por T5, y, pese a la buena acogida que ha tenido el anime en nuestro país, su homónimo en versión de papel es casi un desconocido para nosotros. Bien, una vez realizada esta pequeña presentación, vamos a adentrarnos en el maravilloso mundo del fútbol.

Historia

La historia gira alrededor de *Toshi, Kazuhiro, Kenji* y *Kazumi*, su esfuerzo por superarse e ir mejorando, sus ilusiones, sus amores... Los tres primeros son amigos de infancia y miembros del equipo de fútbol del Kakegawa, mientras que la última es la *mánager* del equipo. Pero pese a ser estos lo protagonistas de la historia, también podemos observar la evolución que sufren los demás compañeros de equipo (y algunos rivales) a lo largo de la historia.

La "aventura" comienza cuando los cuatro ingresan en el instituto Kakegawa y, después de algún que otro incidente, lo hacen también en el equipo de fútbol del instituto, equipo capitaneado y fundado por el inigualable *Yoshiharu Kubo*. Gracias a este personaje los tres amigos mejoran como futbolistas y en sus corazones nace la ambición de ganar el título nacional, y después de la muerte de éste el deseo de ver cumplido el sueño de quien les enseñó a amar el fútbol.

Por otro lado tenemos el tema amoroso que también hay en esta serie, principalmente el triángulo formado por *Toshi, Kazumi* y *Kazuhiro*, y por otro los sentimientos de *Kenji* por la hermana de *Tanaka* y su extraña relación. Sin olvidarnos del conato que hay entre *Toshi* y *Minako*, la novia de *Kubo*, después de la muerte de *Yoshiharu*.

El anime

La serie consta de un total de 58 episodios y una película de unos 25 minutos. El trato recibido por este anime es muy similar al que T5 ha dado a **City Hunter**: la primera vez que la emitió fue por las mañanas (la primera reposición también), pero las dos últimas veces que la ha emitido ha sido a las 5 o las 6 de la madrugada, una hora de lo más "normalita" para ver anime. Pero bueno, dejémonos del trato recibido aquí y centrémonos en la serie en sí. Lo mejor de ésta es sin lugar a dudas que la historia no gira única y exclusivamente alrededor del fútbol (al contrario que en **Captain Tsubasa** u otras series de fútbol que han llegado a nuestro país), sino que también trata las relaciones, los sentimientos... de los protagonistas, pero sin llegar a ser una "love story" como es el caso de la antes mencionada **Touch**. Por otro lado, tampoco hay carreras interminables para cruzar el campo, ni remates a puerta suprefantásticos, ni prodigiosos saltos que desafían la ley de la gravedad y que ya querría hacer el saltador cubano *Sotomayor* (¡ojo! Con esto no pretendo desprestigiar a **Captain Tsubasa**, serie que personalmente me gusta mucho, sino que simplemente estoy señalando unas diferencias más que evidentes entre la serie que trato en este artículo y el anime deportivo más famoso en nuestro país). Aquí cuando juegan un partido de fútbol lo juegan de forma más o menos normal, continúan siendo demasiado buenos para el nivel del fútbol japonés y de vez en cuando tiene lugar alguna que otra fantasmada, pero no olvidemos que al fin y al cabo son dibujos animados.

Pero no sólo cuenta con una buena historia, sino que también hace gala de una magnífica calidad técnica, para comprobarlo sólo hace falta fijarse en el movimiento de los personajes que cuando corren no se mueven sólo las piernas, sino que se mueve todo el cuerpo al mismo tiempo dando una sensación de realismo no muy frecuente en las series de televisión. También tenemos el diseño de personajes, que está realizado por *Shingo Araki* (el que vino al salón del manga de Barcelona y que también es el diseñador de **Saint Seiya**), el cual resulta muy atractivo y agradable al espectador.

Todos estos factores comentados más arriba y el contar con una bonita BSO, las tres vocales (opening, ending y la canción de *Kazumi*) son muy bonitas, hacen que sea un anime digno de estar en cualquier videoteca.

El manga

Por cuestiones de espacio, no me extenderé excesivamente en este apartado y tan sólo os diré dos cosillas. El manga de **Shoot!** Está realizado por *Tsukasa Oshima* y consta de tres partes más un tomo único hasta la fecha. La primera parte del manga abarca un total de 33 tomos y es la historia que se explica en el anime, la segunda parte es de sólo 5 tomos y explica las peripecias de nuestros amigos durante la secundaria, mientras que la tercera parte reanuda la historia dejada en la primera y nuestros amigos ya están en segundo de bachillerato. El tomo único mencionado anteriormente está dedicado a *Kubo*, y en él vemos cómo fue su estancia en Alemania y volvemos a presenciar la última jugada que realizó, la que acabó con su vida.

Personajes

Toshihiko Tanaka: *Toshi* para los amigos, de los cuatro protagonistas que hay, él es el principal y más importante. Es el primero en inscribirse en el equipo de fútbol del Kakegawa. Tiene 16 años y está en primero de bachillerato (4º de ESO según nuestro plan educativo), su posición en el terreno de juego es el de delantero centro y al principio lleva la camiseta con el nº11, pero después de la muerte de *Kubo* pasa a llevar el número de éste, el 10. *Toshi* es un buen jugador y no se lo tiene nada creído (*Kazuhiro* y *Shirashi* le admiran), y pese a no tener tanta técnica como su amigo *Hiramatsu*, es muy temible a causa de su zurdazo. Está enamorado de *Kazumi* pero antes que reconocerlo prefiere morir y no será hasta el final de la serie (la primera parte del manga) cuando lo reconozca abiertamente.

Kazuhiro Hiramatsu: Es amigo de la infancia de *Toshi* y *Shirashi* y uno de los protagonistas de la historia. En un principio no iba a jugar al fútbol durante su estancia en bachillerato porque le había prometido a su padre que lo dejaría y se concentraría en los estudios, pero cuando ve a *Toshi* en problemas (están jugando los de primer año contra los de segimdp y van perdiendo 3-0), él y *Shirashi* van a ayudarlo. Durante el partido, *Kazuhiro*, que también es estudiante de primer año, se inscribe en el equipo del Kakegawa al igual que *Shirashi*. Su posición es de delantero y su número el 9, después de *Kubo* es el miembro del equipo que posee mayor técnica. Al igual que su amigo *Tanaka*, está enamorado de *Kazumi*.

Kenji Shirashi: Es el tercero del famoso trío de novatos del Kakegawa. Al igual que *Kazuhiro* iba a dejar el fútbol, aunque por otros motivos, en su caso era debido a su agresividad. Cuando estaban en secundaria su equipo fue expulsado del campeonato nacional justo antes de disputar la final a causa de una pelea de *Kenji*. Pero finalmente vuelve a jugar junto con *Kazuhiro* para ayudar a *Toshi*. Es el guardameta de su equipo y lleva el dorsal nº 1, además es de los mejores porteros de su categoría. Este alocado mozalbete suspira por la hermana de *Toshi*, *Natsuko Tanaka*.

Kazumi Edou: Era amiga de *Toshi*, *Kazuhiro* y *Kenji* cuando eran pequeños (en primaria) y ahora se han vuelto a encontrar en la escuela superior. Al igual que los mencionados anteriormente, tiene 16 años y también es miembro del equipo de fútbol del Kakegawa, es la *mánager*. Ella es quien anime a *Hiramatsu* y *Shirashi* para que vayan a ayudar a *Tanaka* y entren a formar parte del equipo de fútbol. *Kazumi* decide convertirse en cantante por *Toshi*, de la que está enamorada, ya que ella no se quiere quedar atrás y también quiere triunfar, pero al final en el día de su debut lo deja todo y se va a animar a *Toshi* en la semifinal del campeonato nacional, con lo cual se queda como *mánager* del equipo.

Bien, por esta vez esto es todo, si el jefe me deja un día de estos volveré para profundizar más en el manga y comentar los personajes que me ha dejado por culpa del espacio. Cuidarsus.

Alex "Saeba" Mateo
saeba@mixmail.com

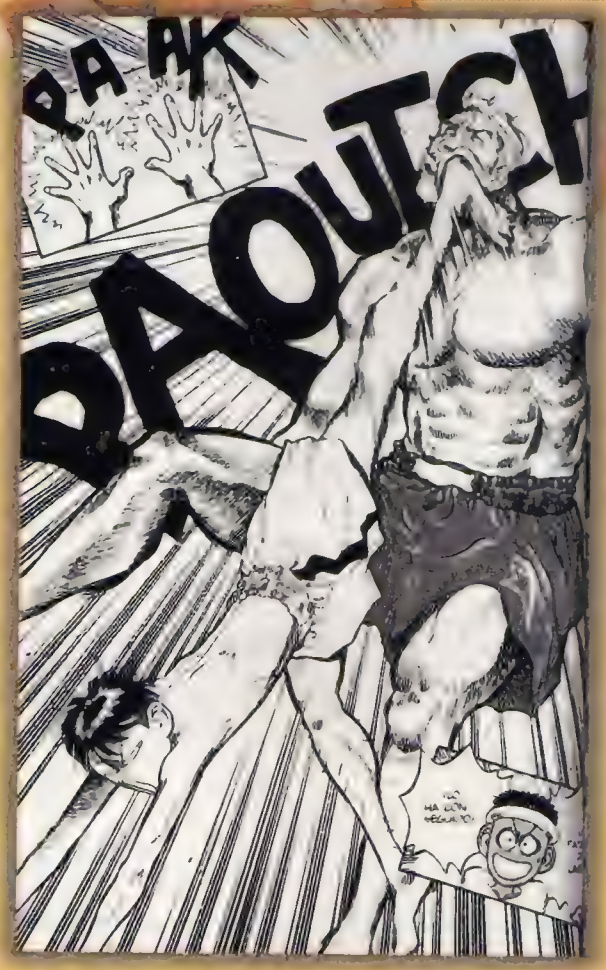
FICHA TÉCNICA
Autor: Yoichi Takahashi
Diseño personajes: Shingo Araki
Música: Yusuke Honma
Letras: Mari Yoda y Miya Otsuki
Opening: Mari Yoda y Miya Otsuki
Ending: Mari Yoda
Director: Daisuke Nishio
Producción: Toei Animation
Año: 1983

NORITAKA

Este manga concebido por *Hideo Murata* y dibujado por *Takashi Hamori* ha revolucionado en cierto modo el panorama del cómic japonés en España, al ser el primero de temática deportiva que ha llegado a ver publicada una buena parte de su material.

Y es que tras el gran batacazo que supuso la edicion de **Bateadores (Touch)** por parte de Norma (alguien de la redacción se acaba de retorcer en su silla...), todo lo que tenía que ver con deportes parecía haber pasado a considerarse como "tabú" por las editoriales, lo que puede explicar la no publicación de obras a priori muy rentables como **Campeones (Captain Tsubasa)** o **Slam Dunk**, el exitoso manga baloncestístico de *Takehiko Inoue*.

Una de las razones más importantes de este rechazo parece ser la gran extensión que suelen tener estas obras, siempre con un número de tomos de dos cifras y superando algunas la treintena de entregas. Sin embargo, aquí sigue **Noritaka** en la brecha, teniendo ahora mismo el decimotercer tomo español entre mis manos. Excelente momento para hacer un análisis de lo leído hasta ahora.



LA TECNICA DEL REPLAT

A riesgo de que los fanáticos de una u otra serie pongan precio a mi cabeza, me permitiré establecer una relación entre **Noritaka** y **Sailor Moon**. El clásico por excelencia del género de *magical girls* tenía en cada episodio dos partes bien diferenciadas: la de combates y la de no combates. Y mientras que esta última era la que contenía el humor y la chispa de la serie, diferenciando unos capítulos de otros, los minutos o páginas dedicadas a las luchas entre los diversos personajes eran una reiteración de situaciones anteriores que sólo tragaban los incondicionales de estos métodos narrativos.

Con **Noritaka** pasa tres cuartos de lo mismo. Es comprensible que un guión deportivo contenga estructuras similares en cada uno de los choques entre los distintos rivales, pero es que en este caso el señor *Murata* coge el concepto de la repetición y lo eleva a su máximo exponente. Cada una de las entregas sigue una línea escrupulosamente marcada de antemano, a saber:

- Aparece el rival de turno y *Noritaka* se ve forzado a luchar contra él, ya sea por mala suerte o por maquinaciones de los que le rodean (con amigos así, quién quiere enemigos).
- El maestro de *Noritaka* pone en marcha el plan de entrenamiento, que invariablemente consiste en una serie de pruebas a cuál más ridícula.
- El resto del planeta acaba enterándose de estos métodos de entrenamiento, que provocan estupefacción entre conocidos y antiguos contrincantes. El rival de turno duda de la cordura de *Noritaka* y prosigue su propia preparación, que consiste en destrozar bloques de piedra, ladrillos y/o *sparrings*. Se le conceden pocas posibilidades al protagonista, no ya de victoria sino de simple supervivencia.
- Llega el día del combate, y lo que parecían estrafalarios entrenamientos resultan ser efectivas técnicas de combate urdidas por el maestro y basadas en antiguas disciplinas y combates. Esto hace pensar al lector que el guionista posee documentación referente a todos los enfrentamientos entre los practicantes de cualquier técnica que se han celebrado en los últimos dos siglos. La repera.

- Después de un combate durísimo, *Noritaka* acaba proclamándose vencedor. El rival de turno se hace más o menos amigo suyo, y en ese momento su función pasa a ser la de recibir hostias de parte de los siguientes rivales de turno, como muestra del aumento del nivel de lucha que se da en la serie. Como ejemplo representativo hay que citar al boxeador *Yamazaki*, que según va avanzando la historia va dando cada vez mas lastima de las palizas que recibe el pobre
- La serie entra en el periodo entre combate y combate, en el cual *Noritaka* consigue superar las más graves lesiones en un tiempo récord. Los milagros del *Reflex*, supongo

La idea en sí no está mal, pero hay que reconocer que a la quinta repetición la cosa cansa un poco. Con esto no quiero decir que esté mal hecho. Los combates estan bien narrados y el autor consigue mantener la emoción, ademas de hacer gala de unos impresionantes conocimientos sobre todo tipo de artes marciales y deportes de lucha (hasta que punto interviene en ellas la fantasía es algo a lo que no llego, ignorante de este tipo de practicas), y seguro que a los amantes del tema les complacerá. Pero vamos, no esperéis mayor evolución en la historia que el aumento de la fuerza de los contrincantes y, paralelamente, la de *Noritaka*.

Intercaladas entre los combates están las escenas de la vida diaria de los distintos personajes. *Hideo Murata* no se ha roto la cabeza a la hora de construirlos, y nos encontramos pues con el prota masculino adolescente, poco agraciado física y mentalmente, con escaso exito social al principio de la serie y algo salidillo: todo un clasico dentro del manga. A su lado, *Maruyama* (y por extension sus colegas), el maestro de artes marciales, un clásico ya a nivel mundial, pero con las connotaciones japonesas añadidas: sentido del humor y poco recomendables aficiones. El elenco de protagonistas se completa con *Nakayama*, la chica guapa (no menos clasico personaje) y amor platónico y escasamente correspondido del protagonista. Por ella es capaz de las mayores insensateces y disparates

En el tono de comedia de la serie es donde encontramos las novedades, y es que desde **Dr. Slump** no encontrábamos rasgos de humor escatológico tan obvios. Lo de los fluidos corporales (especialmente mocos) saliendo de sus correspondientes orificios es una constante en la obra. Pero no es el único recurso que usa *Murata*: dentro del más puro humor japonés, algunos gags, parodias y situaciones inverosímiles son geniales, y con el imprescindible apoyo gráfico de *Hamori* consiguen hilar alguna escena memorable. Lástima que a medida que avanza la serie parezcan estar perdiendo terreno frente a los combates. Lo que también va cediendo terreno es el papel de los personajes femeninos, que acaparan casi por completo *Nakayama* y su amiga *Ayano*; las demas chicas que van surgiendo son meros objetos erótico-festivos orientados principalmente a satisfacer las necesidades que de este tipo de personajes tienen los adolescentes japoneses y el propio guionista. Tambien hay bastante humor local (referencias parodicas a personajes reales famosos en Japon, amén de programas de TV y similares), chistes que difícilmente puede entender un extranjero a no ser que los editores de la serie ayuden con alguna explicación, y parece que en Glenat no estaban muy por la labor.

PERO, ¿ESTOS TIOS SON DE GOMA?

Es lo que se pregunta uno al contemplar los extremos físicos a que somete a sus personajes el señor *Takashi Hamori*. La práctica común en el manga comercial de deformar los rostros de los personajes encuentra en él a su más radical exponente. Al termino de este articulo encontrareis algunos ejemplos.

Todo dibujante al que se le encomiende la realizacion de un manga deportivo debe tener un gran dominio de la anatomia del cuerpo humano, tanto estaticamente como en movimiento, y *Hamori* cumple esta condicion con excelente nota. Pero no se queda ahi. Sus personajes son originales a la par que diferenciados (sin llegar a las cotas de *Osamu Tezuka* o *Yukito Kishiro*, hay bastante diversidad de diseños), comenzando por el simple pero muy efectivo del protagonista, todo un logro. Al mismo tiempo, se permite dar rienda suelta a sus dotes para las caricaturas, que aun sin conocer a las personas reales en las que se inspiran, parecen tremendamente logradas.

Su estructura narrativa cumple con los requerimientos de todo profesional del manga comercial: sencillez y claridad, lo que posibilita una lectura rapida y fluida. Condiciones imprescindibles en una obra con escenas deportivas. Por este mismo motivo, *Hamori* no se complica la vida con fondos detallados o con recargadas viñetas a toda pagina: la propia tematica de la obra los hace poco necesarios.

Quizá se le podría criticar la proliferación de pequeños detalles o comentarios en segundo plano, y esa costumbre de repetir las últimas viñetas del anterior capítulo al principio de cada parte (práctica que en cierto momento es autoparodiada), pero son pequeñas motas en un trabajo brillantísimo, y que me permite afirmar que el peso de **Noritaka** recae más en *Hamon* que en *Muro*, al cual el talento de su compañero parece venirle algo grande.

GLÉNAT: MUCHAS DI[illegible] Y ALGUNA DE ARENA

Se podría especular mucho sobre el aumento en la relación calidad-precio que se ha ido viendo en las ediciones españolas de manga, ahora que vamos a cumplir diez años de presencia del cómic japonés a nivel más o menos popular en este país. Y seguramente la entrada en el mercado de Glénat ha supuesto uno de los factores desencadenantes de esta mejoría. Desde el principio se observó en la editorial de origen francés un compromiso con la calidad en sus lanzamientos, y una intención de venderlos a un coste acorde con lo ofrecido, aunque fuera a costa de mantener una errática periodicidad. Las demás editoriales no han tenido más remedio que seguir sus pasos... o desaparecer.

Noritaka es un ejemplo de este compromiso, y aunque aún quedan detalles por mejorar, el camino está trazado. Tomando como ejemplo el formato de los *tankôbôn* japoneses, nos encontramos con un pequeño tomo de unas cien páginas, bien presentado, con una cubierta con solapas que fue toda una novedad y con un papel de buen gramaje y blancura, que hace que al menos el acto de pagar las 1200 pesetas de precio de portada no suponga *de facto* un robo a mano armada, como todos esos otros casos que bien conocemos.

Como ejemplo de lo afortunadamente poco que hay que mejorar, nos encontramos con la elección del formato en sí, a mi entender equivocado. Lo que en **Black Jack** fue un completo acierto, en **Noritaka** me parece al menos discutible. Como ya se ha mencionado, hay en ella abundancia de pequeños detalles tanto gráficos como escritos, que con el tamaño del tomo y la calidad de la impresión resultan difíciles de apreciar en algunos casos. A esto se añade el formato de los bocadillos, muchos de los cuales quedan tan pequeños y estrechos que imposibilitan colocar el texto horizontalmente, con lo cual hay que hacerlo en vertical, que resulta muy incómodo de leer. Me solidarizo con *Albert Agut*, rotulador de la edición española, que debe haberlas pasado putas con la serie. En fin, un formato como el de **Raika** habría paliado en parte estos problemas.

Hablando del señor *Agut*, hay que mencionar la traducción, labor que también recae sobre su persona. Aprobado raspadillo en este aspecto, siempre teniendo en cuenta como atenuantes el que estemos hablando de una adaptación doble (japonés-francés y posteriormente francés-castellano) y el que me mueva en el terreno de la especulación, al no disponer de los *scripts* originales. Pero vamos, se sigue detectando un número pequeño pero significativo de frases carentes de sentido, algo a lo que estamos condenados a acostumbrarnos. Al menos la temática de la serie, sin excesiva complicación argumental, permite pasar por alto estas deficiencias. Ahora bien, lo que sí se le puede echar en cara al traductor es la "españolización" de algunos gags. Tomar los nombres de algunos famosos japoneses y convertirlos en, por ejemplo, *Karlos Arguiñano* o *Jordi Hurtado*, es hasta cierto punto admisible en un cómic infantil, pero en el espectro de edades en los que nos movemos es como tomar a los lectores por idiotas.

En cuanto a los aspectos de maquetación y montaje, en algunas páginas se pierde de vez en cuando algo de texto o imagen debido a un mal proceso de ajuste de márgenes, y la calidad del encolado está aún lejos de los tomos japoneses, que son un prodigio de resistencia. Pero en general se puede felicitar a los señores de Glénat por la edición. Eso sí, que no se duerman en los laureles.

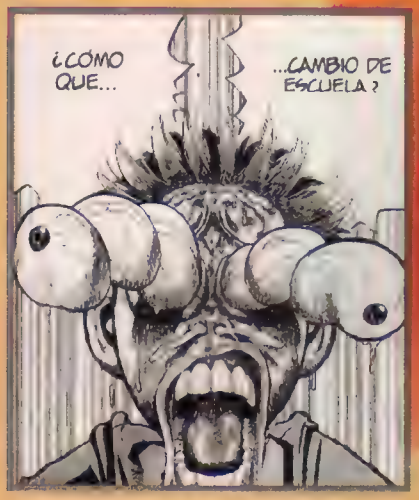
Un guiño a los fans de *Iron Maiden*: *Atsuko* haciendo cosplay de *Eddie*.

En resumidas cuentas, **Noritaka** es un manga destinado a pasar un rato divertido; de esos que, más que leer, se miran. Si buscas eso en una serie, te agradará, y si además eres adicto a las diversas técnicas de combate y al sentido del humor "guarrete", seguro que te apasionará. Para lectores que busquen lecturas más reflexivas, la propia editorial Glénat tiene otros títulos bastante más adecuados. Eso sí, vamos a ver si su buena acogida sirve de impulso a la publicación de otras obras de carácter deportivo, que buenos títulos no faltan.

Raven alias "Raúl Ruiz Estrada"
raven@fistro.com

NORITAKA

Muecas para recordar



Uno ha visto una buena cantidad de deformaciones de rostro, pero como ésta, pocas. A propósito, "eso" es *Noritaka*, el protagonista de la serie.

De todos los contrincantes de *Noritaka*, posiblemente sea *Hotei* el de aspecto más terrible. Hasta tal punto es así, que fijaos en los ímprobos esfuerzos que tiene que hacer el hombre para adoptar una expresión de ternura.

Hay una regla no escrita en el mundo del manga que tiende a respetar a las chicas guapas de las muecas excesivas. Aquí podéis ver por dónde se pasa esa norma el señor *Hamori*. La del recuadro es *Nakayama*, y en actitud relajada puedo asegurar que es una chica bastante atractiva...

Los extranjeros tampoco se salvan del tratamiento. Éste es *Bill Right*, y por lo visto debe ser el campeón de estiramiento facial de su barrio.

Éste individuo de aquí abajo es *Enomoto*, experto judoka, que junto a *Noritaka* protagoniza una escena de persecución que es de lo más hilarante de la serie. La expresión viene a cuento del terror que le invade cuando el protagonista está a punto de descubrir su poco honroso secreto...

Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y de Poseidón, así como de los volúmenes 19, 20, 21, 22, 23 y 24 explicados en los números anteriores de la

Volumen 25 - Greatest Eclipse (El mayor eclipse)

1 - Gekitotsu ! Garuda tai Phoenix
(¡Choque! Garuda contra Fénix)
(Si queréis saber que es un "Garuda", mirad la nota 1 al final de este resumen)

Ikki: "¡Vamos! ¿Quién será mi adversario?"
Éaco: "De acuerdo. Si así lo quieres yo, Éaco de Garuda, seré tu adversario".

Ikki ataca, pero Éaco le esquiva con facilidad, golpeándole en la parte trasera del cuello. Después, lo coge por la cabeza y usa su ataque "Garuda Flap", que envía a Ikki volando hacia el cielo. Éaco dibuja una "x" en el suelo con el pie.

Éaco: "Caerá aquí en tres segundos. Esta es la tumba del Fénix."

Ikki cae exactamente ahí pero, para sorpresa de Éaco, se levanta solo, así que le vuelve a golpear con su "Garuda Flap" y dibuja otra "x". Pero, tres segundos después, Ikki no cae. Éaco no entiende qué ha pasado pero, de repente, algo le golpea por la espalda y cae.

Ikki: "Ésta marca es tu tumba. La misma técnica no funciona dos veces en un Caballero. ¡Es un conocimiento elemental! Vamos, ¿quién es el próximo?"
Minos: "¿Así que crees que has matado a Éaco?"
Ikki: "¿Qué?"

Ikki es golpeado por algo y cae. Éaco está de nuevo en pie y decide usar su técnica más poderosa: "Galactica Illusion".
Ikki cae y Éaco le dice a Kanon que pueden reanudar su combate.

Kanon: "Umm... así pues, ¿crees que te has librado del Fénix?"
Los Espectros están sorprendidos.
Kanon: "Yo también luché una vez contra Ikki pero, cada vez que era derrotado, se volvía a levantar. Y cada vez que renace, como el Fénix, ¡su poder aumenta!"
Ikki se está levantando.

En Giudecca, Shun/Hades se despierta porque ha sentido algo y le pregunta a Pandora de quién es ese cosmos agresivo que siente. Ella le dice que es el del Fénix y Hades le ordena que lo traiga a su presencia.

En la quinta prisión.
[illegible]
vez que resucita? Entonces me aseguraré de que no lo haga".
Éaco ataca a Ikki, pero éste lo esquiva con facilidad y le golpea con un dedo. Éaco no siente nada y le dice que ahora le demostrará lo que es un ataque mortal. Éaco usa su "Galactica Illusion".
Pero ésta vez no tiene ningún efecto sobre Ikki.

Ikki: "¿Cuántas veces tendré que decirte para que lo entiendas que el mismo ataque no funciona dos [illegible]
[illegible]

[illegible]
Era una ilusión, el "Phoenix Gen Ma Ken" ("Ilusión diabólica") de Ikki.
Éste le dice a Éaco que ya no tiene suficiente poder para acabar con él, pero Éaco no le cree. ¡Uno de los tres Espectros más poderosos no puede ser derrotado por un Caballero de Bronce! Ikki le contesta que Shun y Atenea le necesitan y que no tiene tiempo que perder, así que le ataca con su "Hou Yoku Ten Shou" ("Fénix Volador") y lo mata.
Radamantis y Minos están asombrados. Ikki les pregunta quién es el siguiente. Pero, de repente, un cosmos le rodea y desaparece.

Ikki reaparece en Giudecca. Pandora le ha teletransportado y se lo presenta a Hades como aquel con el cosmos agresivo. Ikki se despierta.

2 - Greatest Eclipse

(El mayor eclipse)

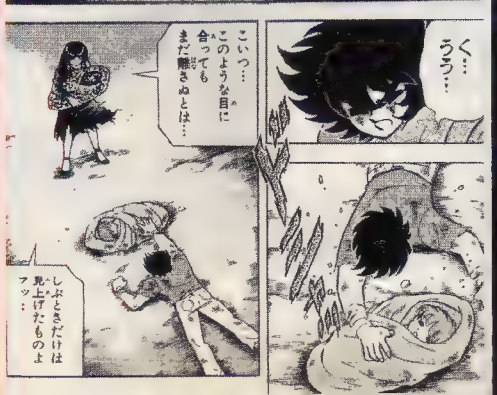
Ikki: "Q... Qué? Shu... ¡Shun!"
Ikki se levanta de golpe, pero un rayo del tridente de Pandora lo detiene y le hace caer de rodillas.
Pandora: "No debes llamarle. Ya no es tu hermano pequeño. Es Hades, rey de los infiernos"
Ikki: "Es... Es imposible"
Pandora: "Ikki, quizás lo hayas olvidado pero, en esa ocasión, el cuerpo de tu hermano se convirtió en Hades"
Ikki: "¿Qué hiciste...?"
Pandora: "Es posible que no lo recuerdes porque, entonces, hice que tu memoria se volviera borrosa. Como mucho recuerdas, y mal, que nos encontramos. De acuerdo, ¡ahora haré que lo recuerdes!

Flashback
(Nota: este flashback continúa del del volumen anterior)
Ikki: "¿El universo? ¿Qué es lo que estás sosteniendo?"
Pandora: "Ya te lo he dicho... ¡es el alma de Hades, rey de los infiernos!"
Ikki: "¿Hades?"
Pandora: "Lo que tú ves es, en realidad, el fantasma de Hades. El gobernante de todas las formas de vida del universo... Hades ha resucitado en la Tierra después de 210 años. Cuando Hades resucita, tiene que encarnarse en el ser humano más puro. Tu hermano ha sido escogido para ser el cuerpo de Hades en esta encarnación"
Ikki: "¡No te rías de mí! ¿Cómo crees que lo voy a permitir?"
Pandora: "Lo permitas o no, ya te he dicho que este niño nació para ser un dios. Y por eso, debe vivir como un dios. Y tú, tú deberás estar contento de ser el hermano mayor de un dios"

Pero Ikki no lo cree, así que ella cambia de táctica y le ataca con energía. Pero Ikki parece aguantarlo, así que aumenta la intensidad hasta que, finalmente, Ikki cae al suelo.
Pandora se acerca a Shun para cogerle: "Vamos. Me ocuparé de ti como si fueras mi propio hermano".
Pero un poderoso cosmos protege a Shun de ella. Pandora no lo entiende, pero Ikki se medio-despierta y abraza con fuerza a Shun. Es el quien, a pesar de su estado, sigue protegiendo a su hermano.
Pandora, asombrada por Ikki, comprende entonces que Shun estará a salvo al lado de su hermano y que Hades podrá habitar su cuerpo en el futuro, aunque no sea Pandora quien lo cree. Entonces hace aparecer el colgante en forma de estrella con la frase "Yours Ever" en el cuello del Shun bebé. Pandora: "Este colgante permitirá a Hades encontrarte, donde

quiera que estés, cuando los Espectros sean liberados de su prisión y él pueda reconquistar el mundo, en unos diez años".

De vuelta al presente, Ikki comprende que el colgante no era un recuerdo de su madre, sino lo que le ata a Hades. Fue Pandora quien le hizo creer que lo era y le explica que "Yours Ever" se refiere a que el cuerpo de Shun será de Hades para siempre.



Ikki intenta llegar hasta Shun, pero Pandora le suelta otra descarga de su tridente.

Pandora le dice que el que Shun entrara al Hades como un Caballero fue inesperado. Ella cree que le guiaba el alma de Hades, pero Ikki le dice que está equivocada: ¡Shun vino aquí para matarle!
Ikki se dirige otra vez hacia Shun. Pandora intenta detenerle, pero Ikki golpea, rompiendo la cadena del colgante a distancia. El colgante cae al suelo a sus pies y él lo recoge, rompiéndolo en su puño.

Ikki: "¡Hades! ¡He pulverizado la cadena que ataba a Shun a ti! ¡Ahora vete de su cuerpo o te sacaré yo!"
Ikki se dirige hacia la escalera. Pandora le bloquea el paso, pero Ikki le da una bofetada que la hace caer al suelo y coge su tridente.

Ikki: "Al contrario que Seiya y los demás no soy un feminista. Aunque mi adversario sea una mujer, si es malvada, lucharé contra ella sin dudarlo. Si lo has entendido, retírate"
Ikki lanza el tridente al suelo, justo entre las piernas de Pandora, clavando su vestido al suelo.
Ikki llega hasta Shun y le da también un bofetada. Shun no reacciona e Ikki le da otra bofetada. Pandora le dice que ¡está alzando la mano a un dios!
Finalmente, Shun reacciona, pero es Hades quien habla. Hades no cree que Ikki pueda golpearle y dañar el cuerpo de su hermano. También le dice que nunca se separará del cuerpo de Shun hasta que éste muera. Entonces, usando su cosmos, le hace caer por la escalera.
Pandora le amenaza con su tridente, pero Hades la calma. Hay algo que tiene que contarle a Ikki.
Hades: "Ikki, no tienes ninguna razón para dar tu vida por la Tierra. Pronto la Tierra entrará en las tinieblas por toda la eternidad. Con mis poderes he cambiado las órbitas de todos los planetas de manera que todos se alineen. Lo he llamado el Gran Eclipse ("Greatest Eclipse"). En la Tierra, la Luna tapará el Sol. Los humanos creerán que es un eclipse normal, pero no volverán a ver el Sol de nuevo. Será un eclipse eterno. Después de eso, la Tierra entrará en una nueva era glaciar que la convertirá en un mundo de hielo y oscuridad donde todos los seres vivos morirán. Al bloquear la luz del sol, la Tierra se convertirá en un mundo de muerte. ¡El infierno en la Tierra!"

3 Ikki doukoku no ken
(El puño de lamento de Ikki)

Hades: "Ni siquiera Atenea puede hacer nada ya. El Gran Eclipse será visible muy pronto. Así que no tiene sentido seguir derramando sangre. Es mejor esperar la muerte tranquilamente"

Pero Ikki no se va a quedar de brazos cruzados. Hades se pregunta qué pretende hacer ante la voluntad de un dios. Ikki le responde que piensa detener esa voluntad y que, para hacerlo, acabará con él. Hades le recuerda que, si le ataca, sólo dañará el cuerpo de su hermano y le pregunta si pretende matar a Shun con sus propias manos. Ikki ataca: "¡¡Hou Yoku Ten Shou!!" ("¡¡Fénix Volador!!").

Ikki ha destruido buena parte de la sala, pero el ataque no ha tenido ningún efecto en Hades. Pandora intenta acabar con él, pero Hades se lo prohíbe, pues quiere que muera sabiendo que ha sido él quien lo ha matado. Ikki intenta otra vez el "Hou Yoku Ten Shou", pero Hades le tira escaleras abajo con su cosmos y luego le dice a Pandora que lo entierre en el lugar adecuado.
Pero Ikki se levanta de nuevo.
Pandora: "¿Acaso este hombre es inmortal?"
Ikki no cree que Hades esté usando su poder a nivel divino. Ataca de nuevo y Hades le vuelve a golpear con su cosmos. Pero Ikki se levanta de nuevo y esta vez Hades decide pulverizarle.
Pero entonces Hades se da cuenta de que su cuerpo no le obedece. Su mano se levanta sola e intenta estrangularse. El alma de Shun aparece detrás suyo y le dice a su hermano que acabe con Hades sin preocuparse por él.
Pandora está sorprendida de que el cuerpo de Shun se rebele contra Hades, pero Ikki le dice que Shun dejó entrar a Hades en su cuerpo con la intención de morir. Pandora está asombrada de que Shun le dejara hacerlo, aunque signifique sacrificar su propio cuerpo.
Ikki le cuenta que Shun se comporta de acuerdo con el nombre de su constelación. Andrómeda, quien se sacrificó para salvar su tierra. Shun luchará sacrificando su propio cuerpo, como Caballero de la constelación de Andrómeda. Si alguien puede ser salvado con su sacrificio, él no dudará en hacerlo. Ello significa que Shun no nació para ser el cuerpo de Hades, sino para ser el Caballero de Andrómeda y salvar la Tierra.

Shun le dice a Ikki que se apresure. Pandora le ataca clavándole su tridente en la espalda, pero algo le quita el tridente de las manos y la obliga a retroceder: es la

defensa circular de la cadena de Andromeda que rodea a Ikki. Shun le implora a su hermano que le ataque, pues si no Hades dominará otra vez su cuerpo.
Shun: "No estés triste, hermano. Estoy contento si con sólo mi vida puede salvarse la gente de la Tierra. Atácame sin dudarlo, hermano..."
Ikki: "Eres mi hermano y un Caballero de

Atenea" Ikki ataca "¡¡Shun!! Tu vida... para salvar la Tierra"
Pandora: "Es... ¡Es imposible! ¡Detente!"
Pero Ikki golpea a Shun

Mientras, en algun lugar entre las 5ª y 6ª prisiones, Shiryu y Hyoga lo sienten
"Este cosmos... ¿¿Ikki ha matado a Shun?!"

Giudecca
La sangre cae al suelo. Pandora está paralizada por la sorpresa. Ikki está llorando. Su puño ha entrado en el pecho de Shun
Ikki: "Per... perdóname... Shun"
Shun: "Her... hermano"
Ikki: "Voy a sacar a Hades de tu cuerpo. ¡Vamos, Hades, sal!" Shun grita de dolor
Ikki mueve su puño en el pecho de Shun y saca un horrible pequeño monstruo de dentro. Ikki se pregunta si es Hades. Lo tira al suelo y lo pisotea hasta que desaparece
Ikki se acerca rápidamente a Shun, quien ha caído de rodillas. Shun le dice que está bien, pero entonces tose sangre y le dice a Ikki que se apresure, que Hades está volviendo. Otra cosa horrible sale de su pecho, pero esta vez es un monstruo de mayor tamaño con muchos dientes
derrama sangre...

Seiya se despierta en el helado río Cocito.
"Ik... Ikki matando a Shun... Entonces... qué... ¿es un sueño lo que he visto? No
lugar!?

Giudecca
Ikki está junto a Shun.
Pandora: "Has detenido tu puño, ¿verdad Ikki? Pero te has hecho daño al detener esa gran velocidad"
Hades: "¿Por qué te detuviste, Fénix? Tienes mejor corazon que lo que creía. La
para ti que los millones de personas de la Tierra. Pero tu esperanza de detener el Gran Eclipse, la has convertido en vana..."

Ikki: "Esto es... ¡El cabello de Shun se ha vuelto negro! Es lo mismo que le ocurría a Saga cuando se volvía malvado. Es... es imposible!"
Hades: "Así es. ¡El cuerpo de Shun ahora es todo mío! ¡Hasta el último cabello! El alma de Shun ha sido completamente aniquilada"
ataca a Ikki, que cae inconsciente
Hades: "Pandora, entiérrale con cortesía."
Pandora: "Sí..."
¿¡Qué es este cosmos?!"

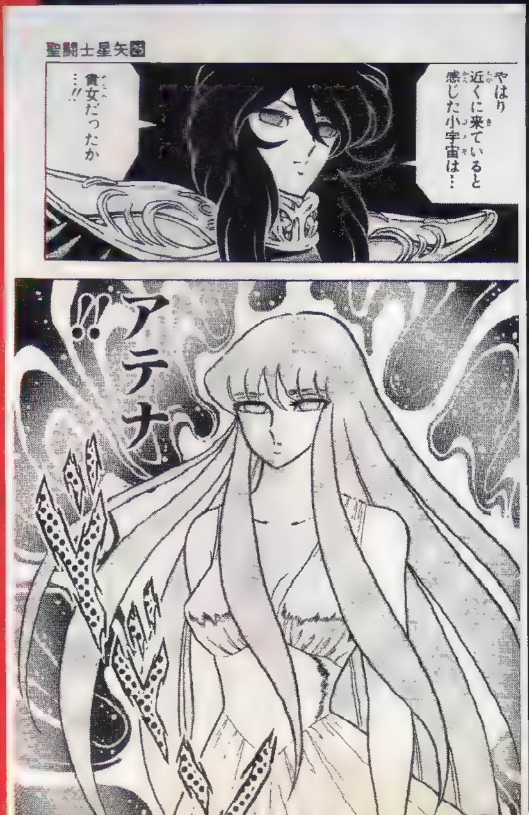
Pandora se inclina sob
y toca la herida qu
espalda, parece preocu
entonces se levanta
sentimiento de su rostr
Valentine, al que ordena q
cuerpo de Ikki al Co
es y que debe hacerlo
y éste acepta. Valentine
hombro.
Pandora s
Hades y le
contesta que ha
premonición p
piense demasi
puede estar c sado y que c
regresar a su mplo, pero él le d

Hades: "¿Quién hay ahí? Creía que había dicho que no entrara nadie. Será mejor que salgas inmediatamente
Pero el intruso se niega, pues ha venido a verle. El intruso se acerca: es Shaka de Virgo.
Shaka: "¡Hades! ¡H
Hades está muy sorpren

En el Cocito.
Valentine tira a Ikki
Seiya y su cuerpo e
río helado. Seiya le pre
aquí y Valentine le conte
es el lugar en el infierno p
como los Caballeros. La
el Cocito, es el lugar para aquellos que se rebelan contra los dioses. Todos los cuerpos que hay alrededor suyo fueron Caballeros de Atenea.
Es entonces que Seiya ve los cuerpos de Mu, Aioria y Milo. Finalmente, t
recuerda que había visto a Valentin
el castillo de Hades. Valentine también lo reconoce.
Seiya le recuerda su promesa de que lucharían si Seiya llegaba al H

oponente que e
ofrece la armadura de
saca a Seiya del helado y le
dónde la ha escondid
una patada en
Seiya
Valentine, pero e heridas por culpa del frío y Valentine esquiva con facilidad sus ataques, golpeándolo varia veces.
Seiya entonc
Valentine, entendién
ataque "Grid the lil

Giudecca.
Hades le pregunta a Shaka dónde está Atenea, pero éste le contesta que no necesita saberlo porque morirá pronto, y le ataca.
De repente, una voz le dice a Shaka que no ataque a Hades. Alguien entra en la habitación y Hades reconoce el cosmos que sintió antes. Es Atenea.



Cocito.
Seiya cae y deja caer la armadura de Atenea, que resbala por el hielo. Valentine se acerca, pero Seiya, arrastrándose, llega antes a ella y la coge antes de caer inconsciente. Valentine está sorprendido de su persistencia. Le golpea el brazo para que la suelte, pero sin éxito. Cuando Valentine se dispone a atacarle con su cosmos, el de Seiya empieza arder de nuevo. Seiya acaba de sentir el cosmos de Atenea y tiene que entregarle su armadura. Valentine se dispone a atacarle, pero Seiya reacciona antes y le da una fuerte patada que destruye el Surplice de Valentine.

Próximo episodio: Elision e no michi! (El camino hacia el Elisio)

Andromeda
andromeda@mangaes.com

Nota 1: Garuda es un pájaro dorado de la mitología budista, con pico y alas de águila y cuerpo humano. Su cara es blanca, sus alas rojas y su cuerpo dorado, y es tan grande que puede tapar el sol. Es la montura de Vishnu, el dios mas importante del hinduismo. Garuda es también otro nombre para el Fénix.

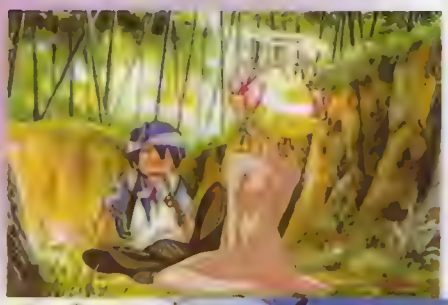
Nota 2: Como ya dijimos en el numero anterior, Cocito es uno de los ríos del infierno. Su nombre significa "río del llanto", pero los kanjis con los que Kurumada lo escribe se traducen por "prisión de hielo".

Nota 3: Surplice: armadura de los Espectros, por si os habéis olvidado (hacía números que no salía).

Tenshi ni narumon

Pastoso, pasteloso

Vuelve la sección preferida de los amantes del shojo, después de un breve descanso, y entramos pegando fuerte con un shojo anime de esos muy pastelosos, con toques al más puro estilo **Dr. Slump**. Estoy hablando de **Tenshi ni narumon**. Sí, lo sé, dudo que a alguno de vosotros os suene de nada, pero he encontrado curioso reseñarla por su extraño humor y por el hecho de que sea mejor hablar también de cosas que no van a llegar aquí, para ver animes curiosos y tal. *Heaven project* y el *Studio Pierrot* crearon no hace mucho esta serie de 26 episodios, tal y como se vienen editando las cosas últimamente (ya ni recuerdo cuando se hacían las series de más de 50 episodios). El título vendría a ser algo al estilo "Quiero ser un ángel", y podríamos decir que en principio recuerda a muchos animes, el típico chico paleto de instituto al que se le aparece una preciosa (y rara) chica enamoradísima de él. *Yusuke*, el chico en cuestión, vive solo ya que sus padres se han mudado a otra ciudad. En el primer episodio, y de camino al instituto, le cae literalmente encima una chica, a la que besa accidentalmente. Esta chica, *Noelle*, con una especie de halo en la cabeza, decide en ese momento que *Yusuke* es su marido. También oye a este último llamar ángel a *Natsumi Suzuhara*, por lo que decide, y de ahí el título de la serie, convertirse en el ángel de *Yusuke*. No tendrá bastantes dolores de cabeza el pobre chico, que encima se encuentra a toda la familia de *Noelle* instalada en su casa, y está formada por personajes de lo más variopinto: el padre me recuerda a *Frankestein*, *Gabriel*, el hijo mayor, es bastante chulo y violento, *Ruka*, inventora y pervertida, la abuela, la madre y hasta tienen una hija invisible, *Sara*. Y claro, a ellos les parece genial que *Noelle* haya encontrado marido. Supongo que así de principio la cosa os sonará mucho a **Urusei Yatsura** (**Lamu**), ¿no? A mí sí, pero aun teniendo un humor igual de cafre, **Tenshi ni narumon** se aleja bastante de esta última. *Noelle* es completamente tonta, no sabe nada de nada, es como una ninita de 3 años, y se pasa la serie gritando "*Yusukeeeee daisuki dayooooo*" (algo así como "*Yusukeeeee, te quieroooo*"). Tampoco sabe ni siquiera qué es la felicidad. Vamos, que de inteligente no tiene mucho (me recuerda, en cierto modo, a *Arale*). Total, ya tenemos a casi todos los protagonistas, pero también está *Dispell-sama*, un personaje que, desde la oscuridad, lamenta no poder tener a *Noelle*, y va enviando a esbirros suyos para capturarla. Junto a él tenemos a *Silky*, que parece... errr... una muñeca, o que esté todo el día en trance, simplemente observando y sin decir ni pío. Bueno, ya lo sé, la historia es más bien del montón, con *Noelle* intentando ser un ángel (como si no lo pareciera, con ese halo XD), *Yusuke* intentando quitársela de encima, y *Dispell* con sus intentos (fallidos) de hacerse con su preciosa angelita. De todas formas, la cosa se hace interesante gracias al humor cafre del que ya os he hablado. Se ve que de **Tenshi ni narumon** hubo hasta manga, con diseños muy parecidos a los del anime, unos diseños sencillos pero efectivos, con una *Noelle* kawaii kawaii, a la que todos nos gustaría abrazar (es curioso, a mí nunca se me ha aparecido ninguna chica al más puro estilo *Belldandy*, *Lamu*, o *Noelle* ^_^U). Por otro lado, destacar, como casi siempre, el doblaje. A *Noelle* la dobla *Tomoko Kawakami*, la misma que dobló a *Utena*, y se puede decir que hace un buen papel, pasteloso a más no poder. Ya lo sabéis, otra serie que nunca llegará aquí, aunque se puede conseguir vía fansub. Divertida, sencilla, lejos de las series actuales, demasiado enrevesadas en su mayoría, quizá sea su sencillez lo que la hace especial.



Mak
tabris@retemail.es

Esta vez, en lugar de hablaros de una sola serie, voy a presentaros dos volúmenes de historias cortas de autoras aún no mencionadas en estas páginas.

Warera wa kawaiteiru

De *Tokiya Oda*. Publicado por June Comics. Contiene ocho historias, aunque sólo cuatro tienen una longitud destacable. Estas cuatro se caracterizan porque uno de los dos protagonistas tiene algo misterioso o extraño. Para mí, las dos mejores son la segunda y la cuarta.

La segunda, "**Helsing wa iranai**", es la historia de *Makoto* y *Hiro*, dos amigos que pertenecen al mismo grupo musical. Últimamente, la actitud de *Hiro* es bastante extraña y, cuando *Makoto* se enfrenta a él, *Hiro* le hace mirar el cristal de la ventana y... ¡no tiene reflejo! (sí, tiene que ver con esas cosas con colmillos que os estáis imaginando). Discuten, pero finalmente hacen el amor. ¿Podrán vencer al *Maestro de Hiro*?

La cuarta, "**Picaresque**", empieza con *Raz*, un joven yonqui, y la banda a la que pertenece secuestrando a un hombre, *Joy*, en un aeropuerto. Pero, durante el tiroteo, ¡*Joy* aparta a *Raz* de la trayectoria de una bala! Luego, en su escondite, los demás del grupo pegan a *Joy*, pero *Raz* le cura las heridas. Poco a poco, su relación va cambiando. Y es que *Joy* no es un tipo normal...

Las otras cuatro más cortas son, básicamente, pequeñas viñetas románticas.

El estilo de *Oda*, de donde destacan los ojos, es muy agradable a la vista y nada cargado (aunque esas manos tan huesudas...). Definitivamente, una autora a la que pienso seguir el rastro.

Ikiyouto no koiuta [illegible]

De *Yayoi Takeda*, publicado también por June Comics. Este volumen se divide en dos partes. La primera mitad la ocupan tres historias con componentes sobrenaturales, mientras que la segunda es una historia sobre patinaje. Pero vayamos por partes.

La primera historia, que da nombre al tomo, es bastante corta y empieza como un ligue normal, pero tiene un giro extraño al final (decir más sería destriparosla).

La segunda empieza cuando el detective *Takami* llega a la escena de un asesinato donde la víctima tiene marcas de colmillos en el cuello. Es una extraña historia, con Chinatown, desagradables viejos verdes y chupasangres (y otras cosas, y no es lo que pensáis... bueno, sí es, pero no sólo eso) por medio.

La tercera, "**La nuite fantastique**", es precisamente eso, la historia de una noche (muy explícita) entre un joven y su gato, que tiene la facultad de convertirse en humano, con un final que no es el que seguramente os esperáis.

Y llegamos a la historia de patinaje, "**Crystal Revolution**". Si os esperáis algo tipo "**Campeones**" o "**Juana y Sergio**", vais muy desencaminados. La historia empieza cuando *Tooru Himura* y su amigo *Kogure* van a la pista de hielo. *Tooru* es muy bueno y alguien le está observando. En ese momento llega *Tsubasa Kira*, un famoso patinador que es parte de una pareja masculina de patinaje artístico. El tipo que observaba a *Tooru* en la pista de hielo quiere entrenarle, pero no está muy en sus cabales y al principio éste rechaza. Pero tras ver una cinta de *Tsubasa Kira* y su compañero *Shou Washizu* en un ejercicio, su opinión cambia. A partir de aquí, seguimos tres historias paralelas: *Tooru* y *Naakawa*, su entrenador (que, definitivamente, está como una cabra), por un lado, *Tsubasa* y *Shou* (que también son pareja en la vida real y nos lo muestran sin lugar a dudas) por otro y el grupo de música al que pertenece *Kogure* por el otro.

La historia tiene mucho humor pero también parece haber alguna razón subyacente para todo el asunto que no se acaba de explicar. El problema es que la historia no termina en este tomo y esta parte parece sólo la preparación de la misma. Aún estoy por localizar la continuación.

"**Crystal Revolution**" es la historia más antigua del tomo (publicada entre 1986 y 1988) mientras que las otras son de 1994. La evolución de *Takeda* en estos años se nota. Las líneas en "**Crystal Revolution**" son más sencillas e inseguras, mientras que en las tres primeras muestra un estilo más evolucionado y un mayor uso de las tramas.

Andromeda
andromeda@mangaes.com

Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el pollen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país

COOL DEVICES

¡Ya estamos aquí de nuevo! Se acabó el verano, empieza a hacer más fresco y aún no nos han puesto la calefacción, así que hay que ponerle remedio a esto, ¿verdad *Demo*? ¿*Demo*? Ya se vuelto a ir de juerga =_=. Bueno, a lo que vamos: os aseguro esta reseña de anime hentai os subirá la temperatura corporal en pocos minutos...

Son muchos los animes hentai que han pasado por mi vídeo, pero esta serie se merece una mención especial. ¿Por qué? Simplemente por ser **hardcore**. Creí haberlo visto todo, pero me volví a equivocar. No había visto antes nada tan depravado, ni tan morboso, y a su vez tan fuerte. Tanto tanto, que algunos amigos míos prefirieron no seguir mirando. Temas tan escabrosos como la dominación/sumisión, el bondage, el sadomaso, el incesto, las orgías y no pocas situaciones de violencia sexual hacia las féminas son los ingredientes principales de **Cool Devices**. Apenas hay censura (o ninguna), tiene situaciones muy explícitas y salvajes. Y en algunos episodios hay que tener mucho estómago. A las chicas no creo que os guste... ¿o quizás sí? Naaaahh!!

Así que avisados quedáis. No se aceptan reclamaciones a partir de este momento... Lo digo **muy en serio**.

Resulta curioso que en esta "colección" no haya autores fijos, sino que cada uno pone su granito de arena. Algunos no son en absoluto conocidos, pero seguro que os suenan nombres como *Mon-Mon* (el autor de cierto libro de ilustraciones hentai llamado **Candy**), o como *Hiroyuki Utatane* (**Temptations**, **Count Down**, etc...). Son en total 11 episodios, de una duración aproximada de 25 minutos cada uno, y su sensual opening nos da una idea de lo que vamos a visualizar. Voluptuosas y ardientes mujeres, acompañadas de mensajes sugerentes, directos y lascivos, están esperándonos...

Así que, sin más preámbulos, vamos a realizar un resumen de todos los episodios.

Operation 1: Slave Girl por *Mon Mon*

Ai es una chica tímida que un buen día presencia con sus amigas en la cafetería una extraña escena: Una pareja de exhibicionistas están en la barra dándose el lote. El barman les pide que paren, pero le intimidan y siguen con lo suyo. Llevan extrañas y provocativas ropas y la chica no lleva ropa interior. Mientras el chico le mete mano, *Ai* se excita observándoles y se va poniendo más y más caliente.

Finalmente, la pareja se marcha, y *Ai* finge tener que volver a casa pronto ante sus amigas. Al salir de la cafetería, nuestra protagonista les sigue hasta un callejón oscuro. Ahí se encuentra a la mujer haciéndole una mamada a su amante y se queda mirándolos. Cuando ellos acaban, se acercan a *Ai* y le proponen unirse a ellos... y acepta.

Será a partir de ese momento cuando *Ai* se inicie en el adiestramiento como esclava sexual, con su traje de cuero negro, sus *piercings* y demás complementos. Hará sus primeros pinitos en la casa de la extravagante pareja, y tendrá su primera experiencia sexual en una fiesta sadomaso, tras ser atada desnuda, humillada, y recibir unos cuantos latigazos...

Operation 2: Sacred Girl por *Hiroyuki Utatane*

A y *B* se quedaron huérfanos hace unos años cuando sus padres murieron en un accidente de tráfico. Aunque *A* se ha hecho cargo del rico negocio de la familia (¡porque vaya *peazo* mansión tienen!) tienen una profesora particular, *C*, que también cuida de ellos.

Pero todas las noches siempre ocurre lo mismo: la casa se llena de parejas y tríos fornicando en cada rincón. Es *A* quien les invita, pero lo que ellos no saben es que él les vigila gracias a unas cámaras ocultas en los falsos detectores de humo. Todas las noches se excita y masturba mirando a los múltiples monitores que ha colocado estratégicamente en una habitación a la que sólo él tiene acceso. Pero parece que a quien más atención presta es a su hermanita *B*, que siempre duerme sola...

Más de una vez, *C* ha intentado seducir a *A*, pero éste no se deja. Ella sabe lo que pasa: a *A* le excita su hermana pequeña. Así que urde un plan para montar un trío... Primero se presenta desnuda en la habitación de *B*, haciendo un número lésbico con ella. Es entonces cuando le cuenta cuál es el secreto de las cámaras ocultas, mientras *A* alcanza el orgasmo desde su butaca.

Hace tiempo que *B* sueña con tirarse a su hermano, y al fin tendrá la oportunidad de hacerlo realidad. Pero *A* sólo se excita viendo imágenes en un monitor, no reales. Y *C* prepara un escenario muy especial, con cámaras, televisores y una cama de matrimonio... la orgía se convierte en una extraña mezcla entre voyeurismo, bisexualismo e incesto.

Un capítulo especialmente morboso, muy recomendable. (en el vídeo no dicen cómo se llaman; de alguna manera los tenía que nombrar, ¿no?)

Operation 3: Lover Doll por *Protonsaurus*

No hay mucho que comentar acerca de este episodio. Tan sólo lo excitante que puede resultar un trío compuesto por una chica-conejo, una chica-gato y el amo de ambas. Poco diálogo, mucho sexo.

Winter Swimsuit y **Enema** por *Fuyuno Mizugi*

Dos vídeos de bien poca duración, pero muy explícitos. El primero transcurre en una piscina cubierta, donde una preciosa chica practica el sexo con su novio, el cual se dedica a rasgar su bañador con un cutter a medida que la cosa se va poniendo más y más caliente.

El nombre del segundo lo dice todo. Y es que iniciar a una chica virgen (y además, muy

tímida) en el sexo anal tiene un morbazo...

Operation 4: Kirei

Dos amigas están veraneando en una isla tropical. Son *Kirei* (la cual tiene un asombroso parecido con *Lina Inverse*, salvo por esas curvas de vértigo), y su senpai *Rui* (que tampoco se queda corta). Mientras pasean por la playa, se dan cuenta de que varios nativos las espían desde la jungla, lo cual les hace sentir intranquilas.

En un momento de descuido, *Rui* se introduce en la maleza y grita al encontrarse con una serpiente. Entonces aparece el jefe de los nativos, espanta al reptil e invita a las chicas a un refresco. *Rui* cree que el jefe es todo un caballero y *Kirei*, que siempre sospechó de él, empieza a verle con mejores ojos. Error, craso error... pues la bebida contiene una poderosa droga y ya ha comenzado a tener efecto...

Al despertar, *Kirei* se da cuenta de que está atada a los barrotes de una cama mientras su amiga se le acerca con ojos golosos (mientras tanto, los nativos se masturban mirándolas) y le proporciona un inmenso placer sáfico. La orgía acaba de empezar...

Una historia muy buena, pero podría dar más de sí.

Operation 5: Seek por *PIL*

Marino Okhyura es una adolescente virgen que es llevada contra su voluntad a una gran mansión, muy tétrica. Ella se espera lo peor e intenta escapar, sin éxito. Lo que no entraba en sus planes es sufrir un doloroso entrenamiento sadomaso como sumisa. Serán la ama *Saki* y el amo de ésta quienes se encarguen de eso. Las escenas de sexo anal son impagables.

Operation 6: Seek vol 2. Sado Queen Saki por *PIL*

Saki sigue en la mansión y esta vez ha decidido montar una fiesta de bondage y S/M. El plato fuerte son *Marino* y otras dos chicas forzadas a ser esclavas sexuales. Sin embargo, *Saki* echa de menos a quien le convirtió en reina, quien la azotaba y humillaba cuando sólo era una jovencita. Su querido amo murió, dejándole todas sus pertenencias. Para acabar de complicarle las cosas, en mitad de la fiesta, sus tres esclavas preferidas cambian las tornas y encadenan a *Saki* en el salón de baile. Ni que decir tiene que los asistentes se apuntan a la orgía sin preguntar...

Este capítulo flojea un poco, aunque las torturas son a cual más dolorosa.

Operation 7: Yellow Star por *Touboku Akutagawa*

Ayana no esperaba que su madre *Rieko* acabase casándose con el inspector de policía *Fujisawa*. Es un hombre fuerte, grande y -por qué no decirlo- bastante tosco. Aparentemente, es todo un profesional, pero se equivocan. Es uno de los peces gordos en la distribución de una nueva droga, la Yellow Star, que hace perder la fuerza y aumentar la sensibilidad de quien la toma.

Un día en que el inspector y *Ayana* se quedan solos en casa, éste vierte el contenido de una cápsula de esta droga en el vaso de ella. Al bebérselo, su cuerpo empieza a reaccionar... momento en el cual nuestro protagonista aprovecha la situación para desvirgarla.

A partir de ese día, sus contactos sexuales serán cada vez más frecuentes (y empezando siempre por obligar a *Ayana* a tomarse una *Yellow Star*). Incluso un día el inspector compartirá a su juguete sexual con otros dos camellos, pese a las protestas de ésta.

Un episodio ciertamente repulsivo, machista y humillante.

Operation 8 y 9: Maya

Sin comerlo ni beberlo, *Maya* aparece en un mundo fantástico medieval tras consultar la bola de cristal de un adivino ambulante. Al poco tiempo es vendida como esclava al señor de una gran fortaleza. El la convertirá en una perfecta esclava sexual (¡qué obsesión, oye!). Por suerte, puede escapar de su prisión y al salir de allí encuentra una brillante espada en un altar. Sin pensarlo dos veces, la coge y se carga a las tropas que le impedían huir. Según sus secuestradores, se ha convertido en el guerrero extranjero del que hablaba la leyenda.

Ahora sus enemigos tienen la misión de volverla a capturar y bloquear su mente para que nunca más sea un estorbo... y para ser un lavado de cerebro, muy convencional no es...

Aunque el dibujo y la animación son bastante buenos, es el relato más flojo de todos (a excepción de la escenita que se marca en la que a *Maya* le crece un pene y se lo monta con una de las esclavas de la fortaleza).

Operation 10: Binding

Masaki Hoshino es un chico que tiene un extraño sueño mientras viaja en tren. En él aparecía una chica llamada *Miyuki* que le pide que la salve. Al despertarse se da cuenta de que le acaban de robar el equipaje y sale detrás del ladrón. No lo consigue alcanzar y, aunque recupera sus cosas, trata de encontrar una solución, sin billetes y sin dinero. Las cosas empeoran cuando un terremoto sacude la estación donde se baja y destroza los raíles. Perfecto.

Una chica guapa en bicicleta aparece en escena de repente y ofrece un sitio donde alojarse a nuestro protagonista. ¿Dónde? En su mansión, claro está (¡qué suerte tienen algunos!). Pero *Masaki* sigue intranquilo... ¡esta chica es la misma que se le apareció en el sueño y se llama igual!

Una vez llegados a la casa, *Miyuki* les presenta a las chicas que allí habitan, a cual más atractiva, incluso la criada. *Masaki* les cuenta que trabaja como redactor para una conocida revista (me suena, me suena de algo... ¡voy a pedirles derechos de autor por usar mi imagen! :-D) y eso despierta la curiosidad de las féminas.

Lo que este chico no se espera es que ha aterrizado en una casa llena de ninfómanas, incluyendo a la mayor (que además es una dominatriz sadomaso, cómo se repiten) y no le van a dejar ni a sol ni a sombra.

Muy bueno. Lástima que el final sea tan precipitado.

Operation 11: Idol Fallen Angel Kina por *Mon Mon*

Ser una *idol singer* no es fácil, y menos cuando te llamas *Rina Yuki*, tu padre se encuentra muy grave de salud, al borde de la bancarrota y con un montón de deudas. Con esa situación tan delicada, no es difícil que un personaje llamado *Mr. Kurosaki*, de *Angel Productions* te obligue a firmar un contrato con su empresa, y ya de paso te chantajee un poco.

Pase que primero te haga vestir ropa sexy, destruya tu imagen de chica modosita y que te haga exhibirte delante de la gente semidesnuda, pero convertirte en esclava masoquista, eso sí que no. Normal. Pero no puedes fiarte de esa gentuza sin escrúpulos, puesto que pueden deshacerse fácilmente de tu padre en un abrir y cerrar de ojos. No queda más remedio que pasar por el aro.

No tengo palabras para describirlo. Y vosotros tampoco si veis este capítulo.

Y bueno, si a partir de este momento aún os quedan ganas de sentir en vuestras carnes el anime con mayor cantidad de depravación sexual por segundo, sólo hay una manera... ¡los pedidos por correo! Toda la información que precisáis está en www.cooldevices.com. Están disponibles tanto en cinta VHS como en DVD.

Por este número ya es suficiente. ¡Hasta el próximo!

Petrus

petrus@otaku.es

ADOLF

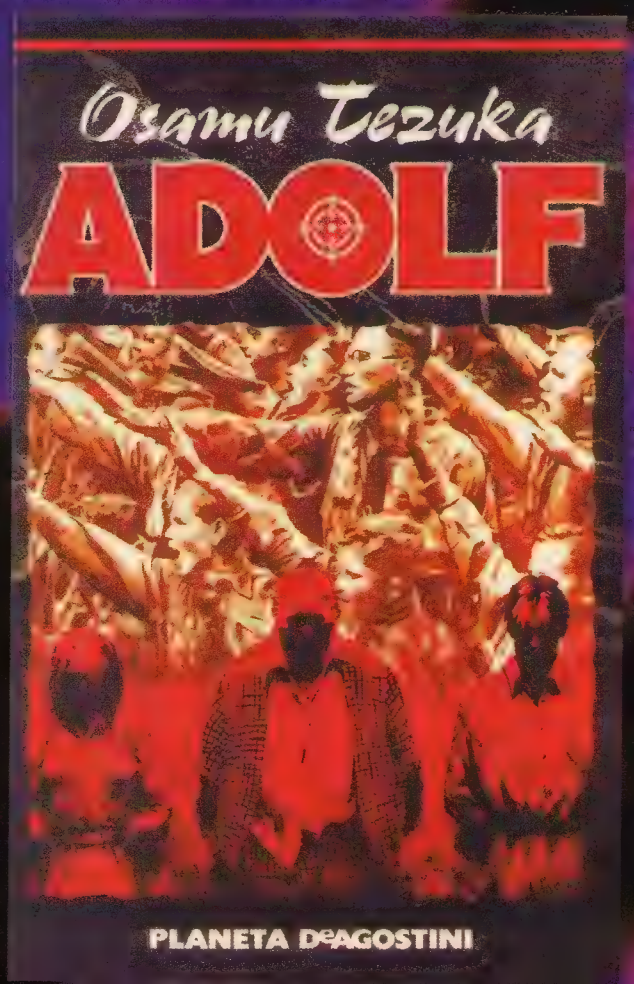
Una lección de historia

Adolf, de *Osamu Tezuka*, es un manga que ha dado mucho que hablar en nuestro país, ya que ha roto las barreras de aquellos compradores que cierran sus puertas a cualquier producto que venga de Oriente siempre y cuando no lo vendan en restaurantes o en la Semana de la China de "El Corte Inglés". **Adolf** tiene, sin profundizar en ello porque no viene al caso, un dibujo dinámico y, sobre todo, un guión articulado y con un trasfondo histórico que lo hace muy atractivo para aquellos lectores con ganas de aprender, además de tener ese punto de intriga y acción que atrapa al lector y lo impulsa a seguir leyendo página tras página.

Muchas veces el cine, la literatura (sobre todo muchas novelas históricas que están saliendo ahora al mercado como churros) y los propios cómics falsean la historia y hacen auténticas fábulas. El caso de **Adolf** es diferente. Sigue una línea rigurosa, introduciendo elementos inventados, pero que no afectan al curso de una historia, es decir, por muchos papeles que hubiese circulando por ahí con los supuestos orígenes judíos de *Hitler*, que son el hilo conductor de **Adolf**, *Hitler* pierde la II Guerra Mundial y Japón debe capitular tras el lanzamiento de las bombas atómicas. No se falsea el curso de la Historia.

La edición española tuvo un acierto bastante grande: incluir la cronología de los acontecimientos, presente en las ediciones japonesa y americana, aunque al ser escueta (bueno, es una cronología, no un manual de Historia) omite detalles sobre la muerte de *Hitler* o los bombardeos sobre Japón. Comencemos por Alemania. En el Tomo 1, unas de las escenas más largas e impactantes son las de las Olimpiadas de Berlín de 1936, en las que cada triunfo alemán es celebrado notoriamente. Si tenemos en cuenta que *Hitler* proclamaba la defensa de la sangre y el suelo alemán, el fortalecimiento de la raza nórdica, que debería dominar a las "razas inferiores", la alegría del Führer está en ese caso más que justificada.

La reunión el mismo año en Nuremberg, que *Toge* califica de "espectáculo de circo bien orquestado", es una muestra del ingenio publicitario de *Goebbels* y la oratoria de *Hitler*, en que los desfiles de masas, con antorchas y grandes estandartes, los mítines y otras concentraciones estaban pensadas para difundir y hacer calar entre la población la ideología nacionalsocialista. *Wagner*, que tantos pesadillas le produce a *Toge*, era uno de los autores que, junto con *Nietzsche*, *Gobineau*, *Chamberlain*, *Mendel* (sí, el de los guisantitos y la transmisión genética) *Haushofer*, *Ploetz* o muchos otros servían para unificar y asentar el nacionalsocialismo en Alemania.



Pero junto a elementos reales introduce otros que permiten especular sobre la verdadera versión de la Historia, como, por ejemplo, el suicidio de *Hitler*. En 1944 se instituyen tribunales militares para obligar a las tropas a "luchar hasta la muerte", y ya se habían movilizado todos los hombres aptos entre 16 y 60 años. El 29 de Abril de 1945, viendo que las cosas se ponían muy negras para el III Reich, *Hitler* escribe su testamento político, expulsando a *Goering* y *Himmler* del Partido, y nombrando a *Doenitz* presidente del *Reich* y jefe supremo de las fuerzas armadas y, a su fiel *Goebbels*, canciller.

El 30 de Abril, él, *Eva Braun* y *Goebbels* se suicidaban. En **Adolf** es *Lampe*, del servicio secreto, quien dispara a *Hitler*, pero la versión conocida y aceptada por todo el mundo es que *Hitler* se quitó la vida de su propia mano. Otros colaboradores también se suicidaron, como *Himmler*, *Goering*, *Rosenberg* (citado por

Rosa Lampe), mientras que algunos prefirieron esperar a ser juzgados en Nuremberg, terminando en la cárcel o ejecutados.

Japón es otro gran perdedor de la Segunda Guerra Mundial. Hay que tener en cuenta que Japón quedó tocado para siempre por las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki, pero también recibió golpes por otros sitios, como el hecho de tener que reconocer una inferioridad y someterse, ellos, el pueblo invencible y todopoderoso de Asia, a los aliados. Además, los bombardeos sobre Japón con proyectiles incendiarios no tenían como único propósito destruir objetivos militares estratégicos, sino que buscaban desmoralizar a la población. Las casas japonesas de madera eran una bicoca para estas bombas, que sembraban el pánico y la desazón con rapidez entre la población civil.

Pearl Harbour fue un "casus belli", una excusa para atacar a Japón. (Estados Unidos y Gran Bretaña le declaran la guerra el 8 de Diciembre de 1941) que llevaba un tiempo tocando las narices con sus incursiones de conquista en China e Indochina (habían bloqueado la ruta de Birmania a pesar de la oposición de los aliados). A pesar de la superioridad armamentística de los Estados Unidos con respecto a Japón, los nipones no se rendían fácilmente, así que hubo que recurrir en primera instancia al embargo del petróleo y la chatarra, rompiendo los EE.UU su acuerdo comercial con Japón.

Posteriormente, se pasa a la confrontación armada, que comienza con un avance de Japón por los territorios asiáticos, pero que a partir de 1942 se ve contrarrestada por el avance aliado, que desde 1943 aventaja a Japón en aviación. Japón se ve cercado, ya que las tropas americanas reconquistan los territorios ocupados y comienzan a desembarcar en las islas próximas a Japón. El 19 de Febrero de 1945, los EE.UU. desembarcan en Iwojima, y el 6 de Agosto de 1945 el *Enola Gay* lanza la primera bomba atómica sobre Hiroshima, a la que seguiría el 9 de Agosto la de Nagasaki. El 2 de Septiembre, Japón capitulaba. Tezuka nos muestra cómo los bombardeos llegan más allá de la destrucción de los bienes materiales, y cómo la rendición de Japón puso a todo el país de rodillas, estupefacto ante la perspectiva del sometimiento a otros.

Durante la guerra Japón vive momentos difíciles. El racionamiento está a la orden del día, y toda la población debe ajustarse a una forma de vida austera y responsable para con su país. La vinculación con la patria y la consideración de la comunidad como lo básico frente al individuo se imponen, y comienza a proliferar, como suele suceder en casi todos los conflictos bélicos, el mercado negro y la especulación. Los "amigos" de *Yukie* que le pasan alimentos prohibidos para el restaurante alemán, el Suppe, lo hacen bajo manga, bien como un favor personal o pagando los alimentos a precio de oro.

Tezuka referencia bien el 14 de Mayo de 1948, una fecha en la que el Consejo Nacional Judío proclama el Estado de Israel. Israel será un escollo para Palestina, de mayoría árabe, que se opondrá a la consolidación del estado judío. Tenemos que tener en cuenta que si en 1948 la población de Israel era de aproximadamente 800.000 habitantes, en 1964 era de 2'4 millones de personas, un crecimiento muy rápido y para sus adversarios, alarmante. No obstante, en 1973 todavía persistía la 4ª Guerra Árabe-Israelí. Durante la Guerra del Golfo (sí, sí, la de *Saddam Hussein*) Israel se mantuvo al margen. Pero las cosas todavía queman por la zona.

Adolf refleja con bastante fidelidad situaciones que han afectado al mundo este mismo siglo, desde una perspectiva íntima y personal, en la que nos hace partícipes de los bombardeos, de los mítines de *Hitler* o de las intrigas de espionaje en torno a la Segunda Guerra Mundial. Un giro diferente a un trozo de nuestra historia mundial.

Ozaki
dozen@ercomas.com

Los amores Frikis

La "vida amorosa" de un Friki promedio es digna de una investigación sociológica, en una tesis de grado en psicología u otra ciencia humanista, ya que es sumamente compleja, o al menos poco ortodoxa, o mejor dicho, pocas veces vista desde un punto de vista objetivo u honesto.

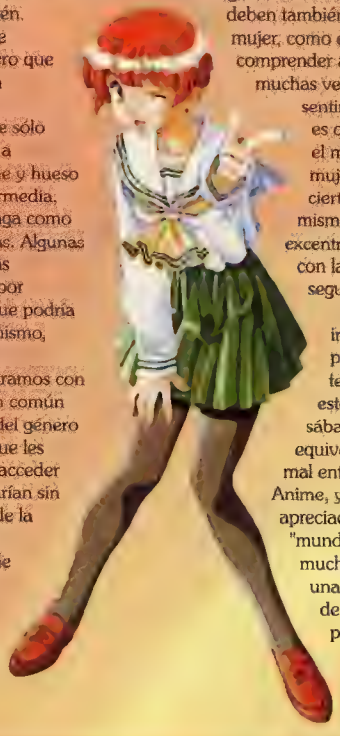
Echemos un pequeño vistazo a grandes rangos sobre este tema tan interesante. En primer lugar tenemos que diferenciar muy bien a la mujer Friki del hombre Friki, ya que se encuentran en dos situaciones bastante diferenciadas, a pesar de que guardan ciertas similitudes en común. La mujer Friki la podemos dividir en tres subespecies:

La primera: las Frikis producto de una moda pasajera, que generalmente son las que catalogamos como "normales" es decir, jóvenes muchachas de bachillerato, de apariencia normal o común, que se incluyen por mera curiosidad, moda o incluso rebeldía, al mundo Friki, pero que al paso del tiempo abandonan esta subcultura en busca de nuevos intereses o fines, que generalmente a los ojos de otros Frikis son del tipo superficial, pero si las analizamos de manera más imparcial, nos daremos cuenta de que son las más sensatas de todas las demás especies de mujeres Frikis, por tener la conciencia o el instinto de cambiar y evolucionar de una determinada etapa de su vida a otra (la inteligencia no sólo se mide por las calificaciones del colegio, si no que también de la forma de llevar la vida de manera dinámica y cambiante). Pues desde un punto de vista afectivo, son aquellas que tienen un novio dependiendo de sus intereses actuales, si son Frikis, se buscan un novio que les acepte sus caprichos Frikianos, tal vez alguna llegue inclusive a tener una relación muy pasajera y efímera con algún muchacho fronterizo entre Friki y "Normal", pero jamás con un Friki de la especie más pura, ya que como toda chica que se precie, un novio es como una prenda que se exhibe, y un desaliñado fanático de gafas gruesas y que habla sólo de Anime y Manga no es algo como para mostrarlo a las amigas de colegio.

La segunda: Las Frikis intermedias, o aquellas que si bien no abandonan el mundo Friki por completo, saben, a pesar de que no les guste mucho la idea, que deben vivir con un pie puesto en la tierra, pese a su deseo de tener los dos pies puesto en el fantástico mundo Friki. En este caso, se puede encontrar alguna que acepte algún Friki que sea "presentable", pero sólo recurren a él como último recurso, cuando el reloj vital (menopausia) les indica que deben tomar una decisión rápida, ya que nunca se les va a presentar un *Lantis*, un *Kenshin*, o tal vez un *Tamahome*, a pesar que generalmente sus cualidades no llegan a los niveles de una *Madoka*, una *Kaoru* o de una *Miaka*.

La tercera: Los casos perdidos, o mejor dicho, las irrecuperables. Es aquella joven que nació Friki, seguirá siendo Friki, y cuando sea una anciana será excéntrica por no decirle Friki también. Sufren de unas enfermedades que pueden presentarse levemente en los otros renglones de mujeres Frikis, pero que en su caso, son patologías severas y crónicas, como la obsesión fetichista de amar a un acetato o personaje imaginario, de una forma "literal" y no "platónica", que sólo sirve de excusa para abandonar la realidad y negarse a aceptar una relación normal con otra persona de carne y hueso y que, a diferencia de las Frikis de la clasificación intermedia, jamás aceptarán en su "corazón" a otro ser que no tenga como sangre tinta china, y por lo general terminan solteronas. Algunas se ven involucradas en pasiones excesivas por historias homosexuales, como el Yaoi (que merece un análisis por separado, ya que es un tema bastante complejo, porque podría incluso hablarse de algún gusto inconsciente al lesbianismo, entre otras hipótesis menos radicales).

Ahora bien, la situación se agrava cuando lo comparamos con la situación de la población masculina Friki, ya que un común denominador entre los distintos escalafones de Frikis del género masculino (que los hay, al igual que el femenino) es que les gustan las mujeres de acetato por la imposibilidad de acceder a las de carne y hueso, y que con gran agrado cambiarían sin pensarlo dos veces por una de "verdad"; a diferencia de la chicas Frikis, que teniendo la posibilidad de acceder a jóvenes de carne y hueso, prefieren a sus personajes de acetato, y tal fenómeno se ve sustentado, entre otros factores, a la facilidad que tiene la mujer para conseguir una relación de pareja, que siempre, en la mayoría de los casos, está de parte de la mujer, ya sea esto debido a la tradición cultural o, inclusive, a la carga genética, que se representa por la pasividad de la mujer a la hora de esperar que la iniciativa siempre sea por parte del hombre, y gracias a esto, sólo tienen que aguardar un poco y escoger al que más les guste, entre los que siempre están en la expectativa democrática de "aprovechar cualquier oportunidad", gracias a su único requisito de selección (que demuestra la amplitud no discriminatoria de estos individuos) de exigir la credencial de pertenecer al género femenino, y por supuesto, poseer un aparato reproductor femenino operativo.



Ahora bien, a los tímidos Frikis del género masculino sólo les queda soñar con que algún día se les cree una máquina capaz de transformar el acetato en carne, y mientras esto ocurra, experimentan con máquinas de realidad virtual, o dan rienda suelta a su imaginación, en vez de aprender a superar la timidez que es la piedra principal de tranca, que sería la solución más lógica, y volverse seres con gustos más democráticos, como sus congéneres más "normales".

Pero no es tan sencilla la solución para el joven Friki, ya que generalmente existe un verdadero círculo vicioso en torno a su vida cotidiana que no lo ayudará a vencer la timidez. De por sí, la timidez puede ser debida a un rechazo de su entorno social, que a su vez crea miedo al rechazo, que irónicamente crea mayor rechazo, y así se crea un círculo de nunca acabar. Para poder romper con esta nefasta cadena de aislamiento, y por consiguiente, alcanzar metas en el orden "afectivo", se debe trazar nuevas metas, cambiar para mejorar, pero no mejorar para satisfacer los gustos de las mayorías, sino cambiar para quererse un poco a sí mismo, que es muy diferente, ya que vestirse correctamente, aprender a tener una conversación variada con todo tipo de personas y tener un mínimo de aseo personal es cuestión de quererse un poco a sí mismo, que es indispensable para lograr el aprecio no sólo de la chicas, sino también de cualquier persona.

Ahora bien, generalmente la timidez se debe al miedo al rechazo, que se desprende de una excesiva valoración a la opinión ajena, que es terriblemente perjudicial a la hora de intentar levantar una autoestima caída. En este caso, aunque parezca increíble, el modelo de una autoestima alta la tenemos en los políticos, que pueden estar en un recinto con personas del partido de la oposición, recibir abucheos, insultos, difamaciones, y conservarse incólumes, claro, algunos dirán que esto se debe a que no tienen vergüenza, pero yo creo más bien que esto se debe a que se quieren lo suficiente como para que la opinión de los demás no les perturbe para nada.

Pues cual si fuera la búsqueda espiritual de algún monje budista, el Friki tiene que buscar la autoestima perdida, si es que quiere lograr algún día algo en serio con algo más que un acetato, pero hay que tener cuidado, se deben también desechar estereotipos y falsas creencias en torno a la mujer, como esa idea descabellada de que la única mujer que puede comprender a un Friki es otra Friki, ya que aunque parezca irónico, muchas veces existen mayores posibilidades de cambiar y relacionarse sentimentalmente con una chica "No Friki" que con una Friki, y es que muchos se empeñan en buscar el amor de sus vidas en el mundillo, por la creencia falsa e inconsciente de que a las mujeres que les gusta el Anime y el Manga, también guardan cierta similitud (al menos espiritual) con los personajes de los mismos, y que serán comprendidos por ellas en todas sus excentricidades, cual si fueran unas *Video Girl Ai*, y para ser justos con las chicas Frikis, tampoco podemos decir que hay muchos seguidores espirituales de personajes como *Kenshin* entre otros.

En conclusión, después de haber leído este corto e irresponsable análisis de la vida afectiva de los Frikis, se podría llegar a decir que todo lo antes leído está terriblemente equivocado, y tal vez tengan razón, porque esto lo estoy escribiendo a la una de la madrugada, de un día sábado, después de haber tomado un par copas, pero algunas equivocaciones son saludables, y por favor, que todo esto no se mal entienda como un ataque hacia algún sector de la féminas del Anime, ya que sólo expongo algunas elucubraciones de mis apreciaciones muy personales de lo que he podido observar en el "mundillo", y que bien vale la pena decirlo, existen también muchas jóvenes extraordinarias en el mundo Otaku, que poseen una calidad humana fuera de toda discusión, pero también es de sabios decir lo feo que se esconde en todo grupo humano, para de esta forma ayudar de alguna forma a rectificarlo.

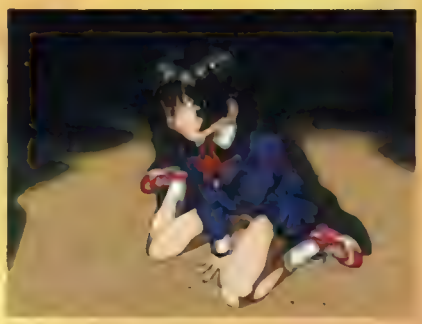
Dony A.

UNA BOFETADA A TIEMPO...

Érase una vez una jovencita que se sentía muy atraída por ese demoniaco invento JAPONÉS la violencia gratuita y sin sentido. Además de consumir Manganime, principal instrumento de corrupción japonesa, nuestra protagonista también era "adicta" a los videojuegos violentos, ¿no lo son acaso todos?

Un día se encontraba nuestra protagonista, abducida como siempre, en esta ocasión por un videojuego llamado ***UNREAL****, cuando de repente entró su padre en la habitación, y al verla en las garras de la inconsciencia, abofeteó por dos veces a "su niña", para así lograr que despertase de su trance. Mientras nuestro heroico padre cumplía con su misión, lanzaba gritos al aire en contra de "esa mierda de violencia japonesa del Manga y todo eso", y decía a "su niña": "que no te vuelva ver jugando con esas mierdas violentas, mi hija no va acabar siendo una loca, como el crío ése de la espada".*

Una vez se hubo marchado "papá", la pobre jovencita rompió a llorar, sin duda dándose cuenta de su error y preparándose para pedirle perdón a su padre.



Espero que os haya gustado el cuento, que por cierto, está basado en un hecho real. Que nadie se imagine una escena de infinita violencia, sólo fueron un par de bofetadas; por otra parte, dijo lo que aquí está escrito, pero no textualmente, eso que quede claro, que nadie se monte películas, no pretendo decir que los padres que están en contra del Manganime son unos monstruos, intento hacer un reflexión contando un hecho puntual.

Es el momento de la reflexión. Es evidente que el **UNREAL** tiene un nivel de violencia "ligeramente superior" al de **Heidi** y **Marco** (propongo como debate la opinión al respecto del anuncio de marras, pero creo que sería unánime), pero el nivel de violencia de nuestro padre protagonista es "ligeramente superior" al que deberían tener los padres, por mucho que sólo fuesen dos "caricias a cámara rápida".

Curiosamente, resulta difícil creer que su violencia sea producto del Manga o de los videojuegos, sin embargo, nos encontramos con que al hombre le falta algo de culturilla sobre estos temas, visto que metió en el mismo saco a los videojuegos y al Manga (de hecho, se ve que ni los distingue) a mí eso me hace pensar que quizás (sólo quizás) la ignorancia, a veces mezclada con otros factores (caso del famoso niño de la espada) sea la causante de todo esto, aunque seguramente serán sólo imaginaciones mías.

Sea como fuere, lo peor no son los dos manotazos (ni para ella; a mí se me ocurre aquello de la humillación), ni que la gente critique el Manga "y todo eso", sin tener la más remota idea de lo que habla. Lo peor, creo yo, es que, vista la moral "antiviolencia y sexo" (que también lo mencionó, aunque yo no lo haya escrito) de este padre; ¿cuántos de esos "padres preocupados" de las distintas asociaciones (y los que no están en ellas también, que no estarán por falta de tiempo) a los cuales va dirigida la nota inicial de la sección "sexualmente más comprometida" de Minami estarán de acuerdo con aquello de "una bofetada a tiempo..."?

Y no creo que lo hayan aprendido leyendo Manga, aunque es posible que sus hijos e hijas lo aprendan de ellos.

LOGAN

Dando por la incomprensión

Rol: Afición creada por los universitarios hace 30 años, el primer juego publicado en toda regla fue **Dragones y Mazmorras**. Se basa en la interpretación de un personaje. **El Señor de los Anillos** se considera (por muchos, que no por todos) el mejor juego de rol, debido al profundo trasfondo de la obra de *Tolkien*.

Manga: Dibujos japoneses con una gran variedad de temas, distribuidos en cómics o anime (pelis, OVAs...). Bazofias como **Pokémon** y **Dragon Ball** son manga y no se pueden comparar con **Ruroni Kenshin** o **Evangelion**. Por ello no he dicho en qué se basa, porque cada historia puede ser diferente.

Bueno, y después de esto, qué decir tendría, no se le ve la relación, salvo que alguno por ahí tenga esas dos aficiones, pero, ¿nos queda algún factor en común? Pues sí: La incomprensión social y el menosprecio de nuestras aficiones. Empecemos por ejemplos como:

· Hace un tiempo se decía por ahí algo de una serie manga que causaba ataques epilépticos (**Pokémon**) por los destellos de una "rata amarilla". Tele5 les metió caña a los japoneses y ahora Tele5 está emitiendo **Pokémon** (ya van por reposiciones y todo ((*NdL: Ammmm... la cosa no es exactamente así, quien consiguió la serie para España fue BRB, y no fue a los japos, fue a los yankys, pero bueno, todo eso ahora no viene al caso, si a alguien le interesa saber el proceso de consecución de una serie ya lo contaré algún día*)) y hasta le hacen un programa (Pokemanía). No comprendo cómo la gente con poder de manipulación social puede estar tan consumida por el ansia de dinero que llegue a contradecirse.

· Hace poco se nombró el caso del Señor Katana (el del **FFVIII**) en el que no me centro porque locos los hay en todas partes, pero me centro en el caso de los disturbios que hubo en Valencia no hace mucho, y que la policía atribuyó, sin pistas, a los roleros. Pese a que luego se desmintiera (cuando pillaron a los que de verdad lo habían hecho), eso sí que me dolió porque soy rolero en cuerpo y alma, y pienso que si hubiera pasado en el País Vasco se lo habrían asignado a los grupos de apoyo a ETA. Pero no, los disturbios son por el rol y luego resulta que es una banda organizada, ANDA YA Y QUE LES DEN.

Por esto y más, no puedo comprender por qué se ceban con nosotros. Supongo que no será por lo de que el depredador se ensañe con el animal pequeño e indefenso (de indefensos nada que tenemos katanas ;)). De todas maneras creo que será porque al ser una minoría se creerán que seremos acallados por las masas, ¿intentaremos que no sea así? Yo al menos sí. Ahí queda eso, frikis.

Morgemil "La Espada Negra"

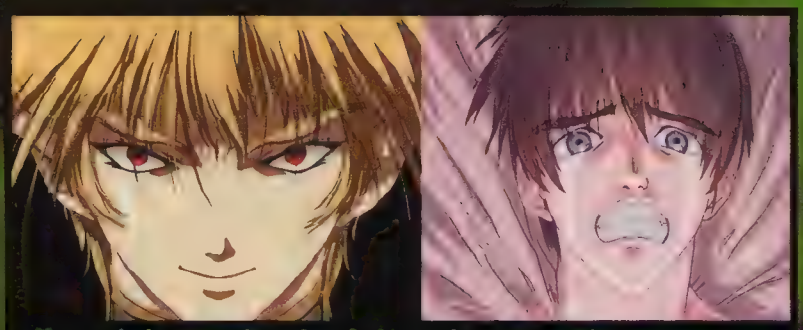
La opinión de Lázaro

Parece ser que mi última entrega para esta sección tuvo mucho éxito, así que vamos a repetir. Aunque no sin antes mencionar el muy justo comentario que un chico nos ha remitido a raíz del susodicho texto: "LAS CHICAS HACEN EXACTAMENTE LO MISMO". No le falta razón, es sólo que tradicionalmente esos terrenos se consideran especialidad masculina, y la verdad es que aunque de primeras las chicas también vayan diciendo lo de "menudo tío bueno", "vaya culo" y similares, lo cierto es que eso de intentar un ligue cutre y baboso no es muy frecuente en el mundo de las féminas (aunque [illegible] agradeceríamos a todas las chicas que hayan publicado su [illegible] nos remitan al tanto por ciento de chicos que, habiéndoles escrito desde la fecha de [illegible] ejemplar, en algún momento de su carta hayan dicho algo así como "tranquila, que yo no soy [illegible] mencionan en Minami" y que en la redacción hemos hecho apuestas (a cifras que en ningún caso [illegible] inferiores al 75%, e incluso algunos hemos apostado a valores cercanos 100% (bueno, y quien [illegible] que sí que ha apostado al 100%))

Dicho esto, seguimos con el artículo de este mes, y como el mes anterior también tuvo mucho éxito, aparte del tema y artículo en sí, la parte en la que daba consejos a las chicas para cuando entraran en una tienda de cómics he pensado que, dado que dicho apartado nació a raíz de una carta de una chica, y puesto que casos así he tenido muchos y muy variados, no estaría mal confeccionar una especie de "guía de consejos" para todas aquellas personas a las que quizá les cueste soltarse o responder a una agresión verbal.

Veréis, recuerdo un caso concretísimo: Una chica me comentaba que, intentando montar unas proyecciones de anime en su facultad, tuvo que ir a convencer al decano. En su despacho, cuando estaba a media explicación, entró una tercera persona ajena a todo el tema. Dicha persona, por esas casualidades tan frecuentes en los mangas y mucho más en la realidad, empezó a decir burradas sobre el manganime. No me extenderé en este tema, dijo lo típico, vamos. Bien, resulta que esta chica optó por callarse pensando: "virgen santa, qué sarta de animaladas, mejor lo dejo a su bola para no liar las cosas". El problema está en que esa actitud da a entender que "quien calla otorga", y cualquiera que viese la situación pensaría que la tercera persona tenía razón y que el otaku callaba avergonzado por algo así como "la verdad ofende". Sin embargo, no todo el mundo tiene facilidad de palabra, y mucho menos de respuesta; tampoco vale cualquier respuesta, hay que contestar bien, con sarcasmo, ironía e inteligencia pero sin faltar al respeto, tenemos que quedar por encima de ellos o estamos perdidos, y es por eso que he pensado recopilar algunos de los consejos que he dado de cuando en cuando y añadir unos nuevos para confeccionar este pequeño manual de ayuda.

Aunque antes que nada decir que no son las respuestas que yo seguramente daría, [illegible] en un mundo y como digo algunos tuvimos la suerte de nacer con una buena y rápida facilidad de respuesta mordaz, de manera que normalmente puedo juzgar cada ocasión y soltar una respuesta apropiada, pero como este no es el caso, he creado la guía basándome sobre todo en "lo tuyo es igual o peor que lo mío", ya que es lo que la gente más fácilmente (y rápido) entiende, pero ya digo que hay muchas otras formas de responder, e



¡He aquí algunos ejemplos de las caras que podéis encontraros al entrar en alguna tienda especializada de cómics

[illegible] en algunos casos (desgraciadamente los menos), la otra persona está dispuesta a escuchar y se puede intentar razonar.

Y vale ya, vamos con lo que nos ocupa.

Típica amiga que lee el SuperPOP o [illegible] similares y te dice que cómo puedas leer esas cosas, que:

a1.- No existen, en cambio los chicos de mi revista sí.

a2.- No son de verdad, deberías dedicarte a cosas más reales.

Respuesta.- Claro, seguro que en cuanto llegues a tu casa está *Leonardo DiCaprio* esperándote en una mesa con dos velas, champan y caviar. No es por nada, pero me parece que tengo bastantes más oportunidades de conseguir yo una cita con alguno de mis personajes de ficción que tú con los tuyos reales.

b.- Son pornográficos.

Respuesta- Claro, esto es una perversión total y absoluta, no como tu sacrosanta revista en la que te dan prácticos consejos sobre cómo hacerte un dedo, cómo cuándo y con quién follar amén de proveerte de fantásticos y para nada eróticos pósters de tíos con poca ropa que, por supuesto, no están ahí para alimentar tus fantasías sexuales y fomentar el índice de masturbación femenina.

(Este ya lo puse, pero creo conveniente [illegible] iniciarlo de nuevo aquí). Cuando entras a la tienda de cómics y los chicos que hay se quedan mirando con cara de "Una chica, aquí, en nuestro masculino lugar sagrado" o de "¿Una chica que lee cómics?", según su caras y lo que te parezca que están pensando, puedes responder:

a.- Sí, sí resulta que las chicas existimos, ¡y somos una invención de *Katsura*.

b.- Emmm... creo que la grúa se te está llevando el burro.

c.- Esto... ¿me vas a dejar ver los cómics que hay ahí o te vas a quedar todo el día mirándome como si nunca hubieras visto a una chica de carne y hueso (cosa que probablemente sea cierta)?

c2.- Si sigue sin quitarse: A ver, intentaré decirlo en tu idioma. *"unga unga, songoku songoku, arf arf, fútbol futbol, rei rei, unga unga"*.

[illegible] que miramme las tetas y el culo todavía es gratis, no hace falta que te dejes la vista mirando de reojo.

Mucho cuidado con las acciones de este estilo

Y, llegado el caso, no dudéis en emplear esta contundente aunque efectiva estrategia.

a.- Lo siento, pero mi cuerpo y mi mente ya pertenecen por entero al insigne *Lázaro Muñoz*, así que ahórrate el intento de ligue [illegible] (bueno, supongo que lo de *Lázaro* lo podéis cambiar ^_^)

Cuando tus amigos/familia te dicen que tu afición es sólo sexo y violencia.
a.- Tenéis razón, voy a dejar de leer estas tonterías para niños y aficionarme a:
a1.- (si son tus padres) el telediario, que ahí no salen ni muertos, ni mutilados, ni violaciones, ni mujeres apaleadas por sus maridos ni ninguna de esas cosas que aparecen en mis cómics DE FICCIÓN.
a2.- (si son tus amigos) la serie X (todos ven alguna serie de vergüenza ajena), en la que no salen ni polvos, ni chicas desnudas, ni traiciones, ni violencia, ni ninguna de esas cosas que aparecen en mis cómics.

Cuando te replica el típico amigo pijo diciéndote "tío, ¿te gastas 800 pelas en una revista de dibujitos chinos?"
a.- Sí, es que no tengo 15.000 para gastarme en un polo de la marca X para ir presumiendo de marcas porque no tenga nada de lo que pueda presumir por mí mismo (como inteligencia) y me consuelo con esas banalidades.

Cuando lo hace el típico amigo guai/macarrilla/el que va de fiestero
a.- Sí, es que eso de gastármelo en alcohol/porros/tabaco para al día siguiente estar hecho una mierda no va del todo conmigo.

Cuando la típica tercera persona entrometida salta a mitad de una conversación para "explicar" al interesado no iniciado que el manga es sólo sexo y violencia, como el rol y los videojuegos (si no lo mete directamente todo en el mismo saco)
a.- Sí, de hecho, yo en realidad venía a mataros, descuartizaros, violaros y quemaros vivos, pero es que me he dejado el sable láser en el Mazinger que tengo aparcado en la puerta. Y ahora, y si te has cansado de decir gilipolleces sobre algo de lo que, evidentemente, no tienes ni puta idea, me gustaría seguir con la conversación en la que estábamos, y a la que nadie te ha invitado (podéis cambiar los tacos por algo que vaya más con vuestra personalidad o forma de ser).

Esta imagen no tiene nada que ver con el artículo, pero me gustaba y hace bonito.

Esta es una buena ocasión para intentar dar una breve noción de lo que es el manganime, y de los muchos géneros que contiene aparte del hentai y el de acción/violencia.

Por cierto, en cualquiera de los anteriores casos nunca perdáis la oportunidad de demostrar a la concurrencia que el atacante no tiene ni pajolera idea del manganime con frases del tipo "sí, me has convencido, tienes razón, el manga es sólo sexo y violencia, ¿podrías indicarme cuáles son las peores series para que no me acerque ni por equivocación?" o "joder, qué puesto te veo, ¿qué series has visto para informarte tanto?",

así, cuando no pueda decir ni un solo nombre o, si nombra alguna serie, no sepa de qué va, quedará bastante en evidencia delante de todo el mundo y habremos ganado muchos puntos, amén de haber asestado un importante golpe psicológico.

Bueno, y como ya he superado con creces el número de caracteres asignado a dos páginas (aunque no tanto como otras veces, debo estar haciéndome viejo...), va siendo hora de terminar la guía, aunque no sin antes recordar que puede que retome el tema en el futuro para completar las carencias que seguro este manual tendrá, amén de escuchar sugerencias o aportaciones para el mismo.

Pos hale, ya está, y si os pasáis por el salón del manga de Barna no olvidéis acercaros al estand a saludar, insultar, comentar, sugerir, criticar, dar collejas, invitar, reclamar, votar en el Gran Hermanotaku o pedirle un hijo a *Lázaro Muñoz* ^_^

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

PD: Joder, es verdad, le prometí al cabrón de *Matsu* que publicaría una foto mía en pelotas. Bueno, vale, tampoco es para tanto, ahí va, y de paso, y ya que estoy, también incluyo una foto que me hice hace poco con los colegas, más que nada, porque es la única foto mía que recuerdo en la que estoy sonriendo honradamente (y no como pose para una foto).

MALOS TIEMPOS PARA LA LÍRICA

"- ¿A qué hora echan manga?
- Pues...yo qué sé... ponen *Marmalade Boy*, *Sailor Moon*, *Slayers*...
- Ya... pero, ¿y la serie titulada Manga?"

El Camino Perdido del Otaku

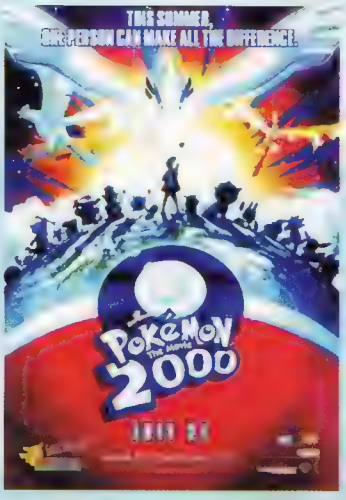
Como todo el mundo sabe o debería saber, hay una teoría sobre la historia que afirma que todo es cíclico. Vivimos en un eterno círculo donde todo tarde o temprano vuelve a repetirse o a aparecer. La famosa serpiente que se muerde la cola y esas cosas. Por lo tanto, no es raro cuando últimamente observamos que, al menos en lo que a manganime se refiere, estamos volviendo a una situación muy parecida a la de principios de los años 90.

¿Parecida en qué? Para los que no eran otakus en aquella época (de hecho, NADIE era otaku en esa época, ya que ni siquiera conocíamos el término) básicamente os cuento que fue mucho anime, pero manga...de hecho, nada de manga en los kioskos. Con la llegada de las televisiones privadas (y antes de las autonómicas) hubo casi avalancha de Anime en la pantalla. Como había que llenar muchas horas de emisión y las cadenas aún no tenían material ni humano ni monetario, las cadenas de TV tiraron de lo más barato: la animación. Nunca se lo agradeceremos lo bastante, porque eso hizo posible que conociéramos muchísimas joyas del Anime que de otro modo nunca habrían llegado a la pantalla (por aquella época, TVE tenía la política anti-anime por bandera... luego se han bajado del burro, aun sin saberlo ellos:).

Pero aquella época terminó, coincidiendo en el tiempo con la aparición de manga editado en España (con perdón). Durante años hemos disfrutado de muchas series, miniseries, maxiseries y revistas de Manga. Con aciertos, errores, pifias y aleluyas. Hasta nuestros días. Parece que han sido mil años y en tan sólo una década la tortilla ha dado la vuelta... otra vez.

Vuelve el Anime. Volvemos a los dibujos animados, en general. En la televisión y en la gran pantalla hay un huequecito para los actores de tinta y celulosa. Y eso sí es novedad.

Sólo hay que echar un vistazo a la cartelera de Madrid para ver que **South Park** lleva meses en lo más alto... y con todo merecimiento. Una muy buena película de animación, no por el dibujo precisamente, pero sí por el guión que hace honor al espíritu de la serie de TV (yo me pasé una semana canturreando "Eres un cabrón, hijoputaaaa..."). Al mismo tiempo **Titan A.E.** (con una animación por ordenador que dicen hace suspirar a mismo *George Lucas*) ha estado bastante tiempo en cartelera. Nuestra adorada **Princesa Mononoke** se pudo ver en cines normales y corrientes (y no en salas X o algo así). Una sorpresa muy agradable para mí fue **El Gigante de Hierro**, ya que no tenía referencia alguna de ella y salí del cine encantado. Dos películas de hormigas (**HormigaZ** y **Bichos**) maravillaron tanto por la animación como por la calidad de los actores que ponían las voces (¿a alguien le suena la palabra "seijû"?). Por último... ¿alguien quiere apostar cuánto recaudaría una película de **Los Simpsons**? Mucho dinero, seguro... teniendo en cuenta que solamente son "dibujos animados". ¡Un escándalo! :-) Desde que la película del **Yamato** se exhibió en un cine de la Gran Vía de Madrid no se había visto nada igual.



Aprovechando que el Pisuerga pasa por Valladolid, las productoras que producen/doblan/editan/venden Anime aquí deberían aprovechar el gigantesco rebufo de un público acostumbrándose a la animación no exclusivamente para niños. Vender de una vez el concepto "animación para adultos" o al menos "no apta para niñ@s". Abrir los ojos a los medios del inmenso mundo que nos estamos perdiendo por culpa de criterios arcaicos (como el de "defensa de producción europea"... defensa, ¿contra qué ataque?) o prejuicios cuasi-xenófobos (por ejemplo, "la amenaza amarilla"... como si a alguien le interesase amenazarnos). Aprovechemos que por una vez tenemos el viento en cola y crucemos los dedos... quizás esta vez levantemos el vuelo :-)

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega (Curro)
curro2@wanadoo.es

¿Por qué fallan las cosas?

Antes de que alguien empiece a preguntárselo, me refiero a cosas del manga y el anime, evidentemente. Que nadie espere que esto sea la segunda parte del famoso "Libro gordo de Petete", y mucho menos, un consultorio en el que se respondan dudas como: "Mi hija de tres años empieza mañana el colegio. ¿Debo apuntarla a clases particulares de inglés o violín o sería demasiado?" (Por cierto, esta pregunta apareció de verdad en un diario de tirada nacional).

Bien, ahora que hemos pasado el peliagudo instante de cómo empezar el artículo, vayamos con la cuestión en sí. Hay veces en las que un producto, en nuestro caso un manga o un anime, no consiguen el éxito que se suponía que iban a alcanzar. Ejemplos... vaya, creo que de eso hice un artículo hace relativamente poco tiempo, pero no pasará nada porque vuelva a repetir algunos nombres: **City Hunter**, **Ranma ½**, **Touch**, **Tokio Babylon**, **Kimagure Orange Road**, **Patlabor, Dragon Quest -Dai no Daibôken-** ("**Fly**" por estos lares), **Maison Ikkoku, Slayers, Gundam 0080** y **F91**<ñif>, **Conan**, **Calm Breaker, Ryu Knight** (cuyo protagonista, *Adeu*, debió de ser muy famoso en Cataluña) y cientos... más bien decenas de casos además de esos.

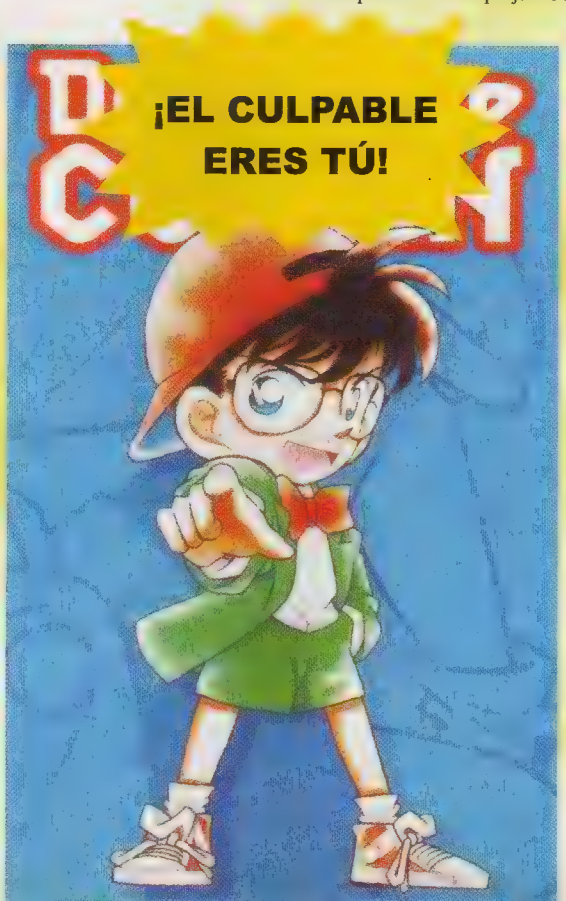
De acuerdo, una vez que hemos definido qué productos fallaron, ahora debería ser el momento de ocuparnos de determinar las razones que provocaron su fracaso. Tampoco os penséis que voy a llegar hasta las causas últimas; si no por otra cosa, porque no las sé (si las supiera no estaría aquí, estaría ganando dinero con esos conocimientos). De este modo, lo que voy a intentar es reducirme a las típicas ideas-excusas que siempre han aparecido cuando aparece el fracaso, esto es:

- La culpa es de los lectores / otakus
- La culpa es de las empresas
- La culpa es de los japoneses
- Y por fin, la categoría más temible de todas, porque puede llegar a sentar mal según a quienes: la culpa es del producto.

LA CULPA ES DE LOS LECTORES / OTAKUS. Esta es la respuesta que más repiten las editoriales, empresas de vídeo y similares: el público no ha seguido el producto con suficiente fidelidad, o lo que es lo mismo: no lo han comprado. ¿Recordáis **City Hunter, Ranma ½, Patlabor**...? Todas tenían un público muy fiel, pero que no llegaba a las cifras mínimas de venta; es triste, pero así es. El colmo del colmo llega cuando el manga , etc, que se cierra ha sido reclamado por muchísima gente. Reconozco que parece increíble que eso puede llegar a pasar, pero ha pasado. Hechos como ese nos quitan las ganas pedir más cosas; total, las van a cerrar igualmente... Por si eso fuera poco, encima quedamos como mentirosos, con lo que las empresas se lo piensan dos veces antes de arriesgarse con obras "que los otakus piden".

LA CULPA ES DE LAS EMPRESAS. "¡Eso no puede ser!" Gritan los fanáticos (y las fanáticas) "¡Si mi serie favorita ha cerrado ha sido por culpa de ellos! ¡Es una conspiración judeo-masónica! ¡La CIA está detrás!". Sin embargo, de un modo menos exaltado, mucha gente sostiene que las compañías han sacrificado según qué series para sacar más dinero con otras. Se dijo, por ejemplo, que Norma cerró **Touch** o **K.O.R.** para sacar otra colección de *Masakazu Katsura* por la sencilla razón de que ésta sacaba más dinero que las otras dos series juntas. O que, por poner otro ejemplo, Planeta prefiere re-re-re-editar **Dragon Ball** a probar con más productos. Es una solución muy fácil: "ellos" tienen la culpa de todo, no nosotros. Tan, tan fácil, que prefiero dejarla apartada hasta que alguien me deje ver los documentos que demuestren esta "teoría de la conspiración".

LA CULPA ES DE LOS JAPONESES. Y es que tener una teoría de la conspiración es tan fácil que hasta las mismas compañías tienen la suya propia: "Son los japoneses, que son muy malos. De verdad, nosotros queríamos sacarla la serie **JJJJJ**, pero ellos nos pidieron diez mil millones de euros y un chalet en Gandía..." "Es verdad que las tramas salen mal, pero es que los japoneses, en vez de mandarnos los fotolitos, nos enviaron los dibujos en papel cebolla...". Reconozco que no creía en esta excusa hasta que pasé al otro lado de la línea y vi con mis propios ojos que eran ciertas algunas cosas que se decían: SÍ piden mucho dinero (al menos más de lo que están dispuestos a pagar) por según qué cosas, los envíos de material SÍ pueden llegar a ser caóticos, SÍ que imponen ciertas condiciones (nombres, etc.) arbitrariamente... Sin embargo, lo curioso es que en las empresas de los EEUU, Francia, Italia y otros países no se quejan de nada. Curioso, muy curioso...



LA CULPA ES DEL PRODUCTO. Como he dicho antes, este es el punto más peligroso, pero no puedo dejarlo aparte. Guste o no, ha habido productos de calidad menos que mínima que han fracasado por culpa propia. Tal vez se pueda achacar cierta parte de la responsabilidad a las empresas, por no revisar mejor los productos antes de sacarlos, pero... ¿Queréis nombres? Oh, vaya qué mala suerte, me acabo de pasar de caracteres. Lo dejaremos para otro día, o no.

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.D.: por cierto, ya que estoy aquí, me permito hacer una predicción a título personal: **X** (**X-1999**) de Clamp no pasará del primer año. Lo siento por los aficionados a ese grupo de autoras, pero a la serie ésta le veo menos futuro que un iglú en el Sahara.

YUEN BIAO

Yuen Biao, que significa Joven Tigre, es el más joven de "Los Tres Dragones", y el que menos éxito cinematográfico ha cultivado en solitario. Su nombre real es *Hsia Ling-Jun*, y nació el 26 de Julio de 1957 en Nanjing, China. Lleva cerca de 14 años casado, y tiene 4 hijos (según se dice).

Pues bien, se dice que ya de pequeño solía imitar los movimientos de los actores que veía en la Ópera de Pekín. Y como en el caso de su "hermano mayor" *Sammo Hung*, no era muy aficionado a ir al colegio, así que su madre, harta de tener que estar siempre vigilándolo, decidió apuntarlo a la Escuela de Ópera China de *Sifu Yuen* cuando contaba con la edad de cinco años.

La Ópera china le dio la disciplina que necesitaba, y ya sabemos cómo. Cualquiera no obedecía a *Sifu Yuen*, si por nada ya pegaba garrotazos, si le desobedecías, era capaz de mucho más y estando avalado por el contrato (en fin, todo esto ya se explicó en su momento). Y así, durante este duro entrenamiento, pudo participar como uno de "Las Siete Pequeñas fortunas" en las exhibiciones que hacía la escuela, y en la película que lleva el mismo nombre, junto a sus dos hermanos de escuela, más conocidos: *Jackie Chan* y *Sammo Hung*; aunque entre ellos también se encontraba *Yuen Wah* entre otros.

Pero en los 60, el maestro *Yuen* y su familia emigraron a los Estados Unidos, llevándose con ellos tan sólo a las 7 pequeñas fortunas, y dejando al resto de alumnos en sus respectivos hogares como fin de su entrenamiento, e incluso cuando acabaron los respectivos contratos de todos los niños, y fueron devueltos a Hong Kong, *Sifu Yuen* pidió a *Yuen Biao* si quería continuar con su familia, y éste aceptó. Así se convirtió en un residente temporal en los USA, allí fue a la Universidad y trabajó como ayudante de su maestro, que enseñaba en un centro chino local. Y aunque era feliz allí, trabajando para su maestro y viviendo con los *Yuen*, echaba de menos su hogar y a su familia, así que, al cabo de una año, volvió a Hong Kong.

Una vez allí, sus dos hermanos ya empezaban a hacerse un nombre en el cine, así que él decidió probar suerte también, e hizo algunas colaboraciones con ellos en papeles secundarios, hasta que probaron protagonizar los tres una serie de películas, que tuvieron gran éxito, y que en su mayoría llegaron por nuestras [illegible] (bien que están todas menos **"Winners and Sinners"**). En [illegible] para no perder la costumbre, pero algo es algo.

[illegible] *Yuen Biao* no hay mucho más a decir, ya que es [illegible] sobre su vida. No ha habido demasiado [illegible] por ella, y parece que él se ha encargado de [illegible] bien alejado del mundo de los paparazzi, así que me despido no sin antes aconsejaros a este gran actor que es *Yuen Biao*.

Y como nota [illegible], Manga Films anuncia que sacará **Fong Sai Yuk** [illegible] de las dos mejores pelis de *Jet Li*) en VHS y DVD, fecha por determinar.

Raúl "Bruce Lee" Moyano
brucelee@andylau.net

Filmografía

- The Best of the Martial Arts Films
- The Champions
- Circus Kids
- Deadful Melody
- Don't Give a Damn
- Dragon Lord
- The Dragon, the Bear
- Dragons Forever
- Dreadnought
- Eastern Condors
- Enter the Fat Dragon
- From the Great Beyond
- Hero
- Iceman Cometh
- Kick Boxer
- Kid from Tibet (actor, director y productor)
- Knockabout
- Licence to Steal
- Miracles: The Canton Connection
- Mr. Vampire 2
- My Lucky Stars
- On the Run
- Once Upon a Time in China
- Peacock King (actor y director)
- Portrait of a Nymph
- Prodigal Son
- Project A
- Righting Wrongs
- Rosa
- Saga of the Phoenix
- Setting Sun (actor y director asociado)
- Shanghai Express
- Shanghai, Shanghai
- Shogun & Little Kitchen
- Snuff Bottle Connection
- Sword Stained With Royal Blood
- Tough Beauty and the Sloppy Slob
- Twinkle Twinkle Lucky Stars
- Wheels on Meals
- Winners and Sinners
- The Young Master
- Zu: Warriors of the Magic Mountain

(*Yuen Biao* a su psiquiatra, ya en tratamiento por un ladrón hablando por el interfono))
-Señor, he entrado en una casa a coger una cosa para un amigo, me han visto y creen que entré para robar, ¿que puedo hacer?
(El "Psiquiatra"): Mate a todos los testigos
¿Todos? ¿Incluido mis amigos?
Sí, así nadie podrá incriminarle en el caso
Ah, vale. Gracias

(DRAGONS FOREVER)

DVD

CONÓCELO TODO SOBRE EL SOPORTE DEL FUTURO

Hola a tod@s. Como supongo sabréis, Nintendo presentó sus futuras nuevas consolas en el pasado festival de Spaceworld, en julio de este año. Ahora os hago un pequeño informe con las capacidades de las dos máquinas presentadas: la Nintendo Gamecube y la Game Boy Advance (amén de dar un ligero repaso a la oferta de Pokémon de esta compañía). Espero que os guste.

GAMECUBE

¿VOLVERÁ NINTENDO A METER LA PATA?

En el pasado festival de Spaceworld se produjo la presentación de la Gamecube, la nueva consola de Nintendo con la que pretende competir contra la Dreamcast, Ps2 y Xbox.

Según declaraciones de la propia Nintendo, la maquina no se tratará de un "electrodoméstico" ni de una especie de "ordenador" al contrario que sus competidores, sino que todo el potencial de la máquina estará enfocada sólo a los juegos. Con esto Nintendo critica las funciones que tendrá la Xbox y su parecido a los ordenadores actuales o la posibilidad de ver películas en DVD de la Ps2.

Según Nintendo, todos estos extras encarecen demasiado el producto, cosa que se ha intentado solucionar en la Gamecube, centrando el producto sólo en el ámbito de los juegos. Los analistas de Nintendo creen que la opción más acertada es centrarse en los juegos en vez de competir contra Sony o Microsoft en terrenos en los que la compañía no tiene experiencia.

Se prevé el lanzamiento de la Gamecube para Julio del 2001 en Japón, será una consola con forma cúbica (cómo su propio nombre indica), de tamaño reducido (más o menos la mitad de una caja de zapatos), y un asa para llevar en la parte de atrás (qué mono ¬_¬).

La consola vendrá dotada de una unidad de mini DVD, lo cual será quizás una estrategia de Nintendo, siempre cautelosa ante el tema de la piratería.
En un principio, las características son más que alentadoras, la máquina posee un procesador principal Power PC a 405 Mhz, frente a los 300 de la Ps2. Además el procesador secundario (Flipper) ha sido fabricado por ATI, compañía reconocida en el mundo de los ordenadores. Este procesador funcionará a 200 Mhz.
Aunque bien es sabido por todos que no hay que fiarse demasiado de las promesas de Nintendo, más aún tras ver que todas la cualidades de las que suelen alardear acaban convirtiéndose en polvo, como ocurrió con la N64, un producto detestable, de escasa calidad y destinado a un fracaso inminente.

Nombre de la Consola NINTENDO GAMECUBE
Microprocesador IBM Power PC "Gekko"
Proceso de Manufactura Tecnología de cable de cobre 0,18 Micrones
Frecuencia de reloj 405 Mhz
Capacidad de la Cpu 925 Dmips (Dhrystone 2.1)
Precisión de los datos internos 32 Bits en enteros , 64 bit en punto flotante
Ancho de banda del bus externo 1,6 Gb por segundo
Ancho de banda del bus externo 1,6 Gb por segundo (direcciones de 32 bits y un bus de datos de 64 bits a 202 Mhz)
Caché interno(L1) 32 Kb para instrucciones, 32 Kb para datos
Caché interno(L2) 256 Kb
Sistema Lsi "Flipper"
Proceso de manufactura de la memoria 0,18 micrones NEC DRAM embedded
Frecuencia de reloj 202,5 Mhz
Embedded Frame Buffer 2 Mb aproximadamente con 6 ns de tiempo de espera
Caché de texturas en movimiento 1 Mb aproximadamente con 5 ns de tiempo de espera
Lectura de Texturas 12,8 Gb por segundo
Ancho de banda de la memoria principal 3,2 Gb por segundo
Color Z buffer de 24 bits
Funciones de proceso de imagen Image Processing Function Fog, Subpixel Anti-aliasing, HW Light x8, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-texture Mapping/Bump/Environment Mapping, MIPMAP, Bilinear Filtering, Real-time Texture Decompression (S3TC), etc
Procesador de Sondo Special 16 bit DSP
Frecuencia de reloj 101,25 Mhz
Canales de sonido 64
Frecuencia Sampling 48 Khz
Capacidad gráfica actual de 6 a 12 millones de polígonos por segundo
Memoria del sistema 24 Mb
Memoria A 16 Mb (100 Mhz Dram)
Manejador de disco Sistema Cav (Constant Angular Velocity) con tiempos de acceso a la información desde 16 Mbps a 25 Mbps 128 ms
Dispositivos de entrada/salida 4 puertos para controles, 2 conexiones Digicard, 2 salidas de video análogo y una digital
Fuente de alimentación Adaptador Ac Dc 12V x 3,5 A
Dimensiones de la consola 150mm de ancho por 110mm de alto por 161mm de profundo

GAME BOY ADVANCE

Características técnicas:
*Pantalla reflectante Lcd en color
*Tamaño de la pantalla: 40,8 x 61,2 mm
*Resolución: 240 x 160
*Paleta: 32000 colores
*Cpu: procesador de 32 bits +96 Kbytes de Vram (en la Cpu) y 256 Kbytes de Wram (externa a la Cpu)
*Sonido:sonido Pcm estéreo, altavoces y entrada de auriculares
*Conexión multijugador: hasta 4 jugadores con el Game Boy advance communication cable
*Alimentación: 2 AA alcalinas o el Battery pack
*Autonomía: 15 horas con las pilas y 10 con la batería
*Consumo: 0,6 W
*Dimensiones de la consola: 88 mm de alto x 144,5 mm de ancho x 24,5 mm de profundidad.
*Fecha estimada de salida: 21 de Marzo del 2001

Todo parece apuntar que Nintendo va a seguir en la estela con sus portátiles, y es que esta nueva Game Boy Advance tiene unas características asombrosas para su diminuto tamaño.

Esta nueva Game Boy va a revolucionar a las actuales Game Boy Pocket y Game Boy Color. Partiendo de un procesador de 32 bits, una velocidad de proceso superior y una pantalla reflectante TFT de cristal líquido de última generación con alto contraste, se conseguirá una resolución y nitidez muy superiores a las actuales portátiles de Nintendo.

El tamaño de la pantalla ha aumentado 2,9 pulgadas. Se han añadido los botones L y R y la disposición de la portátil ha cambiado de la vertical a una nueva disposición horizontal al estilo de las antiguas Hand Helds de Nintendo.

Otra de las novedades es la posibilidad de programar los juegos en lenguaje C, cosa que hará más fácil su programación y hará que aumente vertiginosamente el número de programadores y por lo tanto de lanzamientos para este soporte.
Ah, se me olvidaba, otra característica de la GBA es que puede utilizarse como pad para la Gamecube.

En definitiva, decir que la consola, a pesar de ser de 32 bit, seguirá la tradición de Game Boy de juegos en 2D, eso sí, con una calidad asombrosa, bastante superior a la Snes, y en muchos aspectos (como nitidez, resolución, etc) a la N64.

No hay más que ver el Mario Kart Advance para darse cuenta de que supera con creces a su antecesor de Snes, y por lo tanto machaca a la versión de N64 (lo cual no es muy difícil ^ ^ juas juas).

Os recordamos que el día 15 de Septiembre vio la luz en España otra entrega del fenómeno que es Pokémon en su versión videjuego, nos referimos a Pokémon Snap. Por cierto, que es tal el éxito del bichejo amarillo que Nintendo ha sacado una versión especial de su N64, la Consola Pikachu Nintendo 64, una Nintendo 64 decorada y diseñada para los fans del adorable animalillo.
Pero volviendo a Pokémon Snap, recordar que se trata de un juego en el que tienes que fotografiar pokémon, y es que, cumpliendo una misión encargada por el profesor Oak, los jugadores realizan un safari por la Isla Pokémon para hacer fotos de los bichejos en sus hábitats naturales.

Los jugadores viajarán en un vehículo especial buscando a los pokémon más raros y tímidos y tratando de convencerlos para que posen en la mejor postura posible. Una vez confeccionado un álbum, los jugadores deberán escoger una foto para entregar al profesor Oak, quien la juzgará basándose en distintos criterios como el tamaño, la pose, la técnica y la cantidad de pokémon del mismo tipo capturados en cada foto.

Por cierto, que la prueba final no es otra que fotografiar al rarísimo y escurridizo Mew.

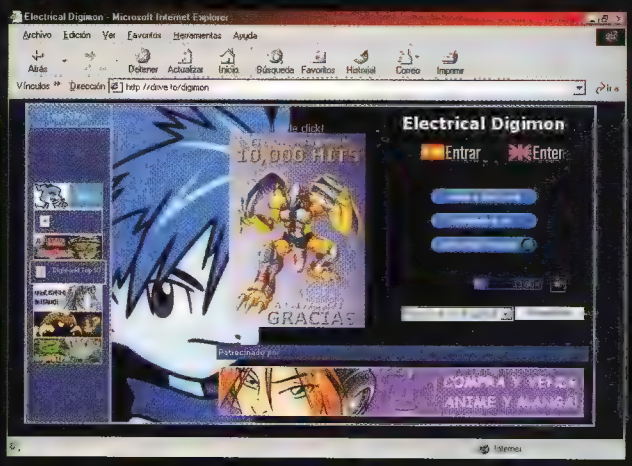
Resumiendo, un curioso y original juego en 3D (a todo color, por supuesto) que salió a la venta por unas 11000 pelas.

INTERNET

Siguiendo las premisas de la *Ley de Murphy*, cuando algo pueda salir mal saldrá mal. No sólo este mes no cuento con *Buffy* (esperemos que le vaya bien ^_^), sino que problemas con las mudanzas, la conexión y el correo electrónico han hecho que este mes casi no se publique la sección. Por suerte, he conseguido llegar a tiempo para hablaros de **Digimon** y **Pokémon** (dos habituales de la sección, dada la gran demanda), **Mint Na Bokura**, **Love Hina** y **Ghost Sweeper Mikami**. Además, tendréis la oportunidad de conocer el trabajo de alguna de nuestras lectoras. ¡Seguid leyendo!

* Electrical Digimon

Imprescindible. Incluye fichas completas de todos los personajes importantes de **Digimon** y **Digimon Zero Two**, tanto de los niños elegidos como de los antagonistas de la historia y todas las evoluciones de los **Digimon**, información sobre la serie y las películas, guía de episodios, zona de fans, opciones interactivas (juegos, coloreado de imágenes, envío de postales...), galería, buscador, chat, foros, encuestas... ¡y más todavía! Hay opción de visionado en castellano e inglés.
http://drive.to/digimon

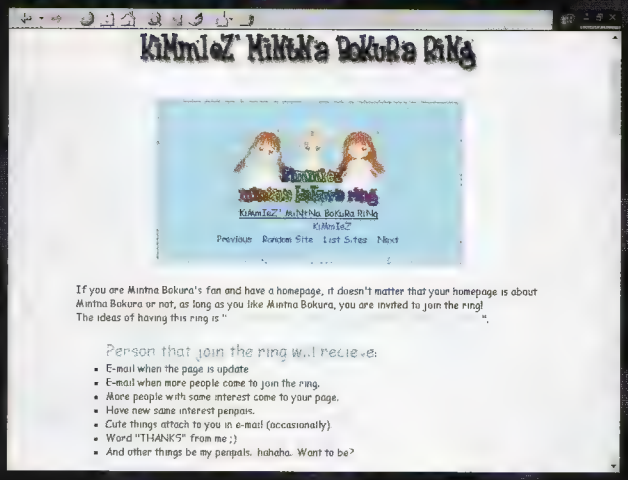


* Anime Web Turnpike: Pokémon Links

No es la primera vez que el conocido Anime Web Turnpike (**www.anipike.com**) aparece en estas páginas. En esta ocasión, su sección de enlaces dedicada a la serie protagonizada por *Ash* y compañía merece nuestra atención. La página de enlaces está dividida en listados de páginas de información general, páginas de personajes, galerías de imágenes, clubs, FanFics, páginas internacionales, anillos, miscelánea... La elección adecuada para búsquedas meticulosas sobre la serie que nos ocupa.
http://www.anipike.com/pokemon.html

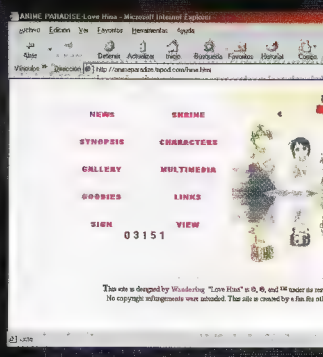
* KiMmIeZ MiNt Na BoKuRa RiNg

Un anillo dedicado a la penúltima (por el momento) serie de *Watsuru Yoshizumi*. Así de sencillo. Toda webmaster que tenga una página de **Mint Na Bokura** o que, simplemente, sea fan de la serie, está invitada a entrar en él. Las demás podrán visitar las páginas de los miembros y secciones generales que son ya conocidas por todas: Historia, Personajes, Imágenes, Downloads (skins para WinAmp, fondos de escritorio y salva-pantallas), Postales... En inglés.
http://thunder.prohosting.com/~kimmiez/ring.htm



* ANIME PARADISE: Love Hina

Noticias, Sinopsis, Galería, Personajes, Goodies, Multimedia, Links... son algunas de las secciones que componen esta página dedicada por entero a **Love Hina**, que forma parte del dominio de Anime Paradise. Aunque sus secciones no destacan por su originalidad precisamente, sí serán capaces de ofrecernos información de lo más detallada sobre la serie y lo relacionado con ella. Eso sí, está en inglés.
http://animeparadise.tripod.com/hina.html



* Official Japanese Digimon 02 Site

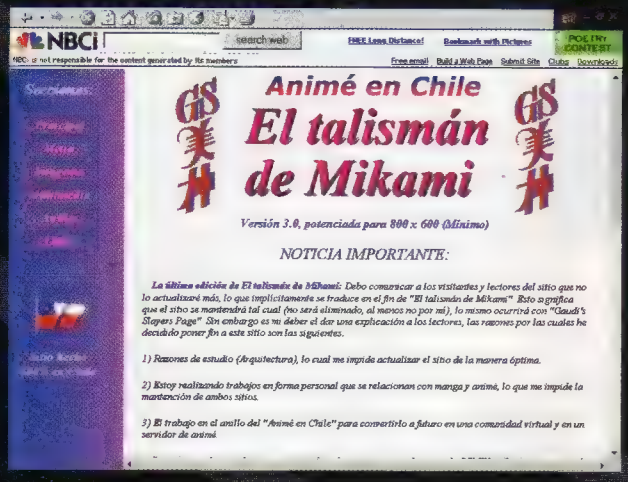
Esta es, como su título indica, la página oficial nipona dedicada a **Digimon Zero Two**. Creada y mantenida por la Toei Animation, es una recomendación para los más osados, pues todos sus contenidos están en japonés. Como viene siendo habitual, incluye noticias, galería de imágenes, info sobre los personajes, sinopsis de la historia, etc, y con la garantía de que toda la información es de primera mano.
http://www.toei-anim.co.jp/tv/digimon02/

* El Talismán de Mikami

Sencilla y a la vez de lo más completa. Esta es una página en castellano afincada en Chile y dedicada a **Ghost Sweeper**

Magenta 150 lpi en 75 grados

Mikami, en la que encontraremos tanto roms como archivos musicales y letras de canciones, secciones dedicadas a personajes, FanFics, episodios y galerías separadas por temas, entre muchas más cosas... todo ello organizado en menús y submenús para que la navegación no se dificulte. Por diversas razones expuestas en la misma página, ésta no se actualizará más, con lo cual podéis disfrutarla ya mismo por entero.
http://members.nbci.com/gaudigah/gsmikami/

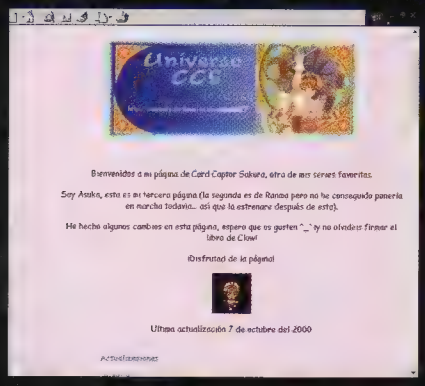


*** GS Mikami World**
En inglés. Para los más exigentes que quieran complementar la información ofrecida en la anterior. Ofrece datos técnicos, sinopsis de TV y radio, y (breve) información acerca de los Laser Disc, Video Compact Disc, el manga y las novelas. Además incluye una sección de miscelánea, varias galerías de imágenes y unos cuantos enlaces.
http://www.hata.org/anime/gs/

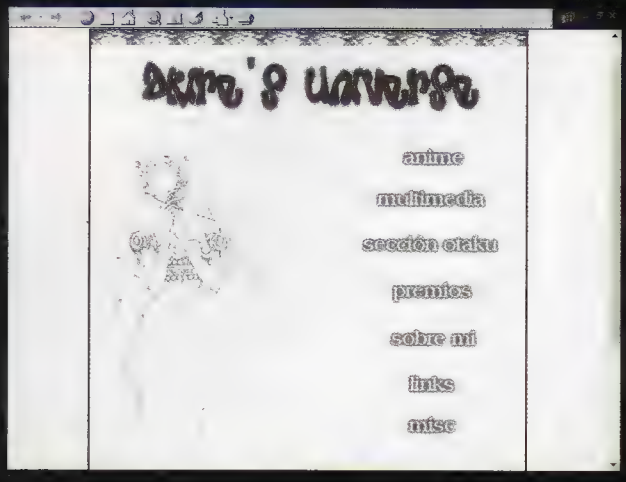
En esta ocasión contamos además, como ya había indicado, con una pequeña legión de lectoras que nos han enviado interesantes propuestas. Aprovecho para recordar que nos las tenéis que enviar a *Buffy* o a mí a las direcciones de correo indicadas al final de la sección, y no al correo electrónico de la revista. Ahí van:

*** SlayerXMania**
La primera página de nuestra amiga *Beatriz "Luna" Carnicero*. Dedicada a **Slayers (Reena y Gaudy)**, esta página tiene un diseño cuidadísimo y muchos apartados que nos permitirán conocer mejor esta obra de fantasía heroica. Aún en construcción a la hora de escribir estas líneas, ya podemos acceder a una sinopsis de la historia, una completa reseña de personajes, FanArts, downloads, letras de canciones... En resumen, una página "de fans, para fans" de lo más recomendable.
http://members.nbci.com/_XMCM/slayerxmania/index.htm

*** CardCaptor-OnLine**
Este mes contamos con lectoras de auténtico lujo. Desde Cádiz nos han llegado dos URLs que nos envían directamente a *CardCaptor-OnLine*, la página mantenida por una joven lectora de nuestra revista que ha dedicado a **Card Captor Sakura**. En completo castellano, igual que la anterior, podremos acceder a secciones que se presentan por sí solas: CLAMP, Manga, Anime, Costume (un análisis de trajes ^_^), Objetos, Personajes, Imágenes, Música, Downloads... Como podéis ver, muy completa y con un diseño simple pero muy majo que hace sencilla la navegación. Estas son las dos opciones para acceder:
http://www.cardcaptor-online.com
Http://usuarios.tripod.es/cconline

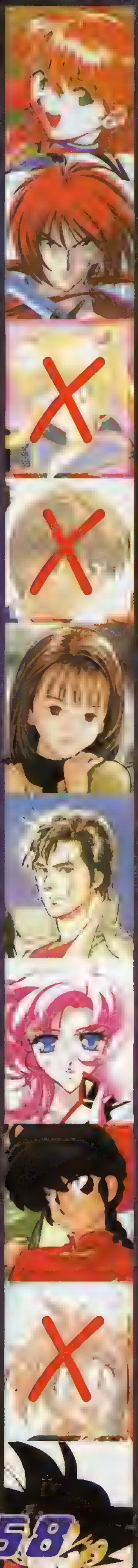


*** Akire's Universe**
Por otro lado, *Erika "Akire-Chan" Bosch* nos presenta algo totalmente distinto. Su página es de contenido general, y lo que no falta es variedad a la hora de visitar sus distintas secciones. En "Anime" podemos consultar información de series como **Sailor Moon**, **Ghost Sweeper Mikami**, **Alita**, **Slam Dunk**, **Ranma ½**, **Tenku no Escaflowne**, **Marmalade Boy**... entre otras. También cuenta con una sección de multimedia (midis, videos, juegos...) con vistas a posteriores ampliaciones, FanArts, FanFics, introducción al japonés, miscelánea, links, etc. ¿Hace falta decir más?
http://go.to/akiresuniverse



Con esto damos por terminada la navegación de este mes. Espero que la selección que se os ha ofrecido calme vuestras ansias de conocer por completo la Vasta e Infinita Red, al menos un poco, hasta que nos veamos de nuevo en estas páginas el mes que viene. ¡Hasta entonces!

CJ González "Krestas"
krestas@terra.es
www.aresinf.com/minami



GRAN HERMANOTAKU

Hola, soy Pakouji Miki. Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos a la vida otaku en directo. Ha pasado ya un largo mes desde que salieron de la casa Yuu, Usagi y Lina. Fueron unas tristes despedidas, en las que se pudo ver como Usagi lloraba a moco tendido o como Yuu no se quedaba corto cuando Miki no fue a recibirlo porque estaba liada con Rokutanda. Por parte de Lina, su mal humor derivó en que se cargara más todavía la casa con variopintos conjuros y maldiciones... Debido a estas bajas, en el hogar se ha vivido un pequeño desequilibrio emocional que ha provocado algunos conflictos (sí, todavía más) entre los inquilinos. Y por si fuera poco dentro de breves momentos viviremos en riguroso directo la despedida de otros tres concursantes. ¡¡Empezamos el resumen mensual!!

El más afectado por las salidas fue Gokuh. Estuvo varios días sin pronunciar palabra, errando por la casa con una foto de Lina amarrada a su pecho, [illegible] y sin comer (sí, sí, habéis leído bien). Los demás, si bien durante la comisión en directo se mostraron muy decaídos, minutos después se felicitaban por no haber sido eliminados. No olvidemos que esto simplemente se trata de un concurso y que está en juego ser el personaje Nanami de la temporada.

Asuka, que usualmente se levanta a las cinco de la tarde, se prepara para darse una ducha. Frota con ímpetu su cuerpo pronunciando 5 tacos por segundo, para [illegible] al lado de Gokuh, el cual no se ha cambiado de ropa desde que llegó, y intenta despacharse lo antes posible. Sin querer, se le cae el jabón. Se agacha para recogerlo pero ve algo raro...

Asuka: ¡Dios mío! ¡Debajo del desagüe hay un ojo! ¡Cocomo en un episodio! ¡Llamen al detective Conan urgentemente! ¡Por todos los ángeles, si parpadea! ¡Argg!
Ryo: Asuka, que soy yo. ¡Sáquenme de aquí que no puedo saliiiir!
Asuka: ¡Pero si es Ryo! ¿Qué haces ahí metido? ¿No me digas que has estado todo el mes ahí escondido viéndonos a TODAS ducharnos?
Ryo: ¿Entonces para qué crees que me he metido aquí? *¿pa chuparme el deo?*
Asuka: Tú siempre igual Ryo, te adoro.

Asuka se siente muy feliz al ver después de tanto tiempo a Ryo. Sin ser consciente totalmente de lo que hace, lo abraza. La piloto de Evas se siente, a partir de ese momento, más unida a él.

Kenshin observa la piscina...
Kenshin: Oy, chicos que en la piscina hay ovas.
Utena (alisando su flequillo): Si nunca hemos limpiado la piscina es normal que haya todo tipo de flora y fauna en el agua.
Kenshin: No, no. Si son OVAS de las nuestras... pelis de vídeo. A ver, voy a cogerlas. Ahhh... ¡qué ridículo así son los OVAS de los Teletubbies! ¡en versión original subtitulada! ¡por Manga Films!
Gokuh (soltando al aire el cuadro de Lina): ¡¿Qué dijiste?! ¡¡Los OVAS de los Teletubbies!! ¡Deseaba verlos desde que me di el golpe en la cabeza que me atontó de pequeño!
Utena recoge la foto de Lina. La observa durante unos momentos y piensa que tiene su punto atractivo. "Debería haber intimado un poco más con ella. Lástima, ya es tarde", dice hablando sola mientras entra en la casa.

Ranma en el confesionario...
Ya no tengo más ganas de seguir aquí. El principal motivo por el que vine fue encontrar el agua sagrada con el que curar mi maldición y ya veo que me he equivocado de lugar. Además en esta casa las chicas no me acosan... y bueno, je, je, yo echo de menos sentirme popular y querido y eso aquí no lo tengo. Así que, si no salgo de la casa por votación de los lectores, me voy a ir por iniciativa propia igualmente. Lo peor va a ser dejar a Utena y a Kenshin, con los que me llevo muy bien, pero quien algo quiere algo le cuesta. Por cierto, ¿puedo saludar a Usagi? ¡¡Usagi, que sepas que tu olor a conejo sigue presente en esta casa, no te olvidamos!!

Iori, en el WC, donde ha terminado de hacer sus necesidades.
Iori: Uh, vaya. Parece que tengo problemas. No hay papel [illegible]. Jo, jopelín, jopelines, o sea ¡¡Utena, tía, trae papel para limpiarme que la guarra de Asuka siempre lo gasta!!
Utena: Aquí tienes, papel clásico "made in Norma Editorial".
Iori: Esto... ¡pero si viene estampado con imágenes de mi prima Moemi! ¡Qué chupi guay, es famosa hasta para eso! ¡Anda, pero si aquí también está mi prima Tomoko!
Utena: Es que la editorial de papel higiénico Norma siempre nos ofrece lo mejor para nuestras posaderas. De hecho a mí me van a contratar para sacar una nueva línea de rollos y creo que Asuka tuvo la suya, e incluso el salido de Ryo.
Iori: ¡Oh, Dios mío! ¡¿Qué es esto?! Me... me... acaba de bajar la regla. ¡Esto es el fin!

Utena abre los brazos a Iori que empieza a llorar porque, según dice, en los mangas de Katsura cuando a las chicas les llega por primera vez la menstruación papá Katsura las despide porque la compresa, e incluso los tampones, dificultan el dibujar unas bonitas bragas. Por tanto, suponemos que a I"s no le tiene que quedar muchos números para finalizar... ¿Cómo? Ah, me dicen desde el estudio que efectivamente, I"s ya tiene su fecha de conclusión.

Por su parte, Ryo sigue en época de celo. Ahora le ha dado por la "[illegible]", si bien el 70% de los bichos ya han muerto por falta de alimentación y cuidados (aparte de que muchos han sido utilizados para consumo humano... ¿os han dicho que la carne de #25 Pikachu es deliciosa?), al detective el que más le mola es el #124 Jynx. Como una imagen vale más que mil palabras, por aquí seguramente tendréis una instantánea de la persecución (espero que esto no lo lean los de la protectora de Pokémon...).

Asuka conversa con Gokuh...
Asuka: Oye, Gokuh, tú vienes de una serie muy mala, ¿verdad?
Gokuh (viendo los OVAs de los Teletubbies por quinta vez): Umm... no sé, no me acuerdo. Me he quedado en blanco desde que entré en esta casa. Pero me suena que vengo de algo con las siguientes siglas: **DB GT**, más o menos... ¡¡Vamos Tinky Winky acaba con Dixie!!

Kenshin tiene ganas de entrenar y va a despertar a Utena a su habitación. Sorprendentemente se encuentra con que Ranma chica y Utena se han acostado juntas (y no sólo para dormir...). Utena se queda helada cuando ve que su mejor amigo ha descubierto uno de sus secretos mejor guardados. Es lesbiana. Kenshin sale despavorido hacia el patio para tomar aire y reponerse. La pelorrosada no puede reaccionar, sus piernas las siente como gelatina. Ranma sigue durmiendo plácidamente ajeno a todo lo que está ocurriendo.

Iori parece que ha comprendido que, tarde o temprano, tenía que pasar de ser niña a mujer. Así que, después de días traumáticos en los que lloró tanto que tienen la despensa llena de sal para varios años, ha salido para comer algo. Su sensual movimiento de caderas propicia que el vaivén de su microminifaldita vaya enseñando a cada paso un trocito de bragas. Por cierto, han dejado de alimentarse a base de castañas asadas por Ranma pues la prueba de Anthy la superaron completamente (se la pusimos muy fácil, la verdad). Por cierto, que la tarea de este mes era la de hablar sin decir tacos, pero bueno, juzgad vosotros mismos si la superan o no... A lo que íbamos, que Iori se encuentra a Ryo en la cocina...

Ryo: Iori, quiero decirte algo que hace tiempo [illegible] a través de las cañerías del baño.
Iori: Ah, sí. ¿Me quieres? Lo siento, tengo un ligue [illegible] y además sé que tú no tienes dinero.
Ryo: No, lo que quería decirte es que... me... me comas la polla.
Iori: ¡Ah, es eso! No, no puedo. Soy vegetariana.
Ryo: Pues entonces... ¡chúpame el nabo!
Iori (dándole unas palmaditas en la cabeza): Ryo, tú tan [illegible] como siempre...
Ryo: Oye... ¿por qué no me pegas con este martillo de 100 toneladas?
Iori: No, es que me estropeo las uñas... lo siento. Aunque... bueno, por ser tú te voy a hacer ese súper mega favor.

Iori prepara un buen golpe al descuido. Al levantar los brazos se le sube un poco el vestidito y se pueden contemplar unas braguitas ya algo abultadas. Asuka, escondida, lo ha escuchado todo. Está muy cabreada. Sabe que dar un martillazo de ese calibre a Ryo es como atarse sentimentalmente a él. La alemana quiere acabar el resto de su vida con Ryo, cueste lo que cueste, y Iori no va a suponer un obstáculo para su objetivo.

Pakouji (en off): Iori, ¿puedes venir al confesionario, por favor?
Iori: Sí, ya estoy. ¿Qué desea el Súper?
Pakouji: Bueno, tus fans quieren saber cómo te encuentras después de tu primera menstruación...
Iori: Pues no muy bien, la verdad. Me voy a quedar sin curro. Pero me da igual, he llegado a la conclusión de que ya no quiero seguir haciendo **I"s**, había pensado en irme a hacer un *master* a Estados Unidos, o sea, pero he cambiado de

opinión y me quiero mudar a **City Hunter**. Ryo es mejor hombre que Ichitaka, mejor dotado en todos los sentidos. Y si me ha llegado la regla es porque ya soy una mujer ¿no?. Ya tengo que dejar de jugar con muñecas (Iori sonríe, mostrando a la cámara una muñeca la mar de hortera que llevaba escondida bajo su regazo. Por cierto, sí, ha cruzado las piernas de tal manera que se le ven las bragas). ¿Veis esto [illegible]? Pues ya no lo veis (Iori le saca la cabeza a la muñeca, empieza a morderla, la destroza, le extrae [illegible] toda la maquinaria de su interior, la arroja contra las paredes, salta sobre sus extremidades, la descuartiza, le arranca los pelos etc. etc. y otro destructivo etc.) Bueno, ya está. ¡¡Ahora sí que soy una toda una mujer!!

Por cierto chicos, ya tenemos triángulo amoroso "Asuka-Ryo-Iori". Esto se presenta movidito. ¡¡No os perdáis el próximo número!! Seguimos...

Utena no sabe cómo dirigir la palabra a Kenshin. Al samurái le cuesta asimilar las tendencias sexuales de Utena (no olvidemos que Kenshin viene de finales del siglo pasado). Justo cuando se acerca al patio a hablar con él se encuentra con que Gokuh está discutiendo muy seriamente con él.

Gokuh: Sí, [illegible] han echado a Lina de la casa. [illegible] tu culpa...
Kenshin: Gokuh, no te alteres. No te tiñas el pelo tan rápido, tronco. Pero ¿qué he hecho yo para que hayan echado a Lina? Tranquilízate pisha.
Gokuh: Pues ahora no me acuerdo porque me he quedado en blanco, pero fue por TU culpa. (En fin, supongo que el saiyanés se refiere a que, en el número de Junio, Lina atacó a Kenshin y, por tanto, los fans del samurái optaron por eliminar a la hechicera...) ¡Lo pagarás caro!

Gokuh empieza a concentrar energía. Su "*ki*" aumenta por momentos y, de repente, lanza un "*Kame-Hame-Ha*" contra Kenshin, que no sabe cómo reaccionar. El samurái desenvaina su espada y empieza a luchar contra su voluntad. Justo cuando vamos a realizar la conexión en directo...

Pakouji: Chicos... ¿estáis ahí? (todos están en el [illegible] del combate, comiendo pipas y bebiendo cerveza).
Iori: Tíos, o sea, que parece que nos llaman para [illegible] de los expulsados del mes, os lo juro por Britney Spears...
Pakouji: Bueno, como no me hacéis ni puñetero caso voy a decir los eliminados.
Asuka: Joder, mira que siempre viene el mierda éste a [illegible] cuando mejor estamos...
Pakouji: Venga, Gokuh deja de tontear con Kenshin y [illegible] inmediatamente. Utena, recoge tus cosas que Anthy te espera en casita. Y, por último, Ranma, no te tienes que ir por voluntad [illegible] ¡chulito! Tenéis cinco minutos para despediros.

Y aquí acaba la entrega de este mes de **Gran Hermanotaku**. Por cierto, ya hemos pasado el ecuador de la sección pues sólo quedan dos meses para saber el ganador, en el primer número del tercer año de Minami. El próximo mes saldrán dos concursantes. Los nominados son: Asuka, Kenshin, Iori y Ryo. ¿A quién quieres echar? Manda tu voto por e-mail a la dirección que aparece abajo o por carta a la revista. Además, este mes también podréis hacernos vuestras sugerencias en directo en el *stand* que tendremos en el Salón del Manga de Barcelona. Como siempre, se acepta cualquier tipo de colaboración (montajes, relatos, cómics... lo que queráis (y atención al que, si cabe (porque es enorme) estará este mes en el CD)).
¡¡Hasta el próximo mes!! Y no olvidéis que el **Gran Hermanotaku** os vigila...

El Gran Hermano Pakouji
(con **Lázaro Muñoz** en la mesa de control)
X6234124@fedro.ugr.es

FANZINES

El Salón del Manga se acerca y la gente está ultimando sus fanzines y fanediciones. Este es un buen momento para ver lo que podremos comprar a partir de noviembre y comprobar que, aunque seamos pocos, los aficionados todavía se mueven.

Santuario nº 2

128 págs. - b/n - A5
425 ptas (+ gastos de envío)
Después de poder ver el número 1 de esta magnífica obra, dejada a medias por Planeta, sólo tenía ganas de ver la continuación. Se han tenido en cuenta aspectos estéticos como el de la portada (algo oscura en el primer número) y se ha mantenido el alto nivel del primer número, cosa que hace que el resultado final sea excelente. Además presenta una novedad, este número tiene muchas más páginas y está encolado. Tanto por temática como por edición, una de las fanediciones a tener en cuenta en el futuro, porque queda claro que le deseo el mejor de los futuros. Pedidos a la siguiente dirección.

Raúl Ruiz Estrada
Apdo. de correos 26 - 28100 - Alcobendas (Madrid)
conchiestrada@airtel.net

Atogaki nº 1

32 págs - b/n - A4
250 ptas (+ gastos de envío)
Toda iniciativa debe apoyarse, pero si esta trata un tema tan "desconocido" como lo es el shojo manga, más razón tenemos para apoyarla. Después del hueco dejado por el Yumemiru, estábamos cojos de fanzines dedicados enteramente al shojo. Por eso, ni cortas ni perezosas, cuatros chicas se han liado la manta a la cabeza y han creado Atogaki. En este fanzine tenemos un dossier central de *Kaori Yuki*, la autora de **Angel Sanctuary** (serie de la que se hablará en el próximo Minami). Además hay otros temas secundarios como **Escaflowne**, **Mimi wo sumaseba**, la primera parte de un dossier *CLAMP*, **Mint na Bokura** y muchas cosas más. Dadle una oportunidad. Pocas publicaciones tratan el shojo como tema central. Pedidos a:

leiquni@nanaseaikawa.com

Próximos fanzines

Hay fanzines que sé que aparecerán por el Salón, pero de los que no tengo los datos suficientes como para hacer un comentario. Sé que el Go! 2 va a salir (¡por fin!) con más cómics, más historias y más ilustraciones de las manga girls. La portada será a dos tintas y el resto a blanco y negro. También aparecerá el siguiente número de 2501, un fanzine de los veteranos y que hay que tener por la calidad de sus contenidos. La última noticia era que querían hacer un lavado de cara y regresar con renovadas fuerzas. Otro de los fanzines que cumple es Atlas, del que aparecerá el cuarto número, dedicado casi en su totalidad al maestro *Otomo*. Y me faltan más, como por ejemplo Ohayo nº2, un fanzine lleno de mangas e información, un Especial dedicado a *Guillermo March* y muchos otros fanzines que desconozco y que están tan bien o mejor que estos que he citado.

Las próximas fanediciones

En este Salón van a salir muchas fanediciones. Los fans, al ver el pobre panorama editorial y que las series se cancelan una detrás de otra, han decidido unirse y editar con sus propios medios los mangas que no se animan a editar en Planeta o Norma. SADEL, posiblemente los pioneros, van a seguir adelante con su **Maison Ikkoku**. Con la má xima de editar bien y barato, prosiguen contra viento y marea la fanedición de una de las más famosas series de la sensei *Takahashi*.

También se tiene pensado la continuación de series tan emblemáticas como **3X3 Ojos** o **Ranma 1/2**. La idea parece estar en avanzado estado de gestación y espero que su iniciativa tenga éxito (algo que, leyendo el nombre de la serie, parece asegurado).

Hay otros que siguen con sus colecciones, como los chicos que publican **Zetsuai**, los **de Bajo un rayo de sol**, etc...

Hay iniciativas algo menos comerciales, pero no por ello malas. Por ejemplo, parece casi confirmado que se proseguirá con la edición de **La espada del inmortal** y que **Monster**, una obra laureadísima y desconocida por el lector español, va a empezar su andadura por el mundo de la fanedición. Más proyectos me dejo en el tintero. Tan sólo espero que tengan los éxitos que se merecen.

Como habéis podido comprobar, he preferido resumir un poco lo que se avecina, antes que comentar tan sólo tres fanzines. He preferido dar publicidad a todos que no a unos pocos. En cuantos tenga oportunidad de echarles el guante, los reseñaré en esta vuestra sección de fanzines. ¡Hasta el mes que viene!

Ackman
ackman@mixmail.com

UNIVERSITY BLUES

por GUILLERMO MARCH

Bueno, bueno, bueno, antes de nada decir que el mail de *Mireia*, la chica que ha hecho parte del dossier **Digimon**, es *chibi-mi@3xl.net* (es que en el artículo no ha salido). Y después, que este mes tenemos palestra especial, pues os contaremos al detalle las actividades del Salón del Manga de Barcelona (sí, ya sabemos que en teoría eso lo cuentan en los trípticos, pero así tenéis la información antes (porque esto debería salir antes) y además así lo tenéis en cristiano por si les da por hacer lo que en el pasado salón del cómic y lo ponen sólo en una cosa rara e incomprensible en lugar del idioma nacional). Por exigencias de espacio, la letra tiene que ser minúscula, lo sentimos, a cambio, tenéis mucha más información que en cualquier otro medio o revista. Por último, este listado se realiza el 15 de octubre, así que es posible que en el salón haya algún cambio de última hora.

MESAS REDONDAS

Viernes, 4 de noviembre

11:00 - 12:00. Mesa redonda. "Shojo, un nuevo concepto de cómic". Con Ester Gomá - Andromeda-, Jaime Ortega y Marc Ortiz. Modera: Lázaro Muñoz (si llega a tiempo a Barcelona).
12:00 - 12:30. Presentación. Novedades de Fanhunter a cargo de Cels Piñol.
12:30 - 13:00. Presentación: Novedades Norma Editorial y revista "Pixel"
13:00 - 14:00. Mesa redonda. "El manga en la red, ¿se puede encontrar todo, todo?" Con Marc Bernabé, Nacho Carmona, Ester Gomá, Kelichi. Modera: Marc Ortiz.
16:30 - 17:00. Presentación. Novedades de Dynamik SK.
17:00 - 18:00. Mesa Redonda. "¿Quién odia a los frikis?" Con Manuel Ortega, Lázaro Muñoz y Marc Ortiz (y puede que alguien de Dynamic).
18:00 - 18:30. Presentación. Novedades de Glénat Ediciones.
18:30 - 19:00. Presentación. Presentación de novedades de Ares Informática.
19:00 - 20:00. Mesa Redonda. "Las nuevas revistas de Manganime." Con Lázaro Muñoz y Manuel Robles -Ackman-. Modera: Marc Ortiz.

Sábado, 5 de noviembre

10:30 - 11:00. Presentación. Pruebas Ginkana Detective Conan.
11:00 - 12:00. Presentación. Nueva temporada de 3xl.net. al Canal 33. Con Anabel Espada, Marc Mateu, Ferran Molinas y Núria Trifol.
12:00 - 12:30. Presentación. Manga Films presenta anime en DVD.
12:30 - 13:30. Mesa redonda. "Alternativas editoriales en el mercado español: fanedición." Con Kalisto, Manuel Robles y Raúl Ruiz -Raven-. Modera: Marc Ortiz.
13:30 - 14:00. Presentación. Novedades de Planeta DeAgostini.
16:00 - 18:30. Mesa redonda. "Wataru Yoshizumi, ¿un éxito previsible?" Con Neus Agudo - Nissy-, Ester Gomá y Jaime Rodríguez. Modera: Marc Ortiz.
18:30 - 19:30. Mesa redonda. "Videojuegos y manga: una estrecha relación." Con Nacho Fernández, Vander Fujisaki y esperamos que alguien de Dynamic. Modera: Marc Ortiz.
19:30 - 20:30. Mesa redonda. "Hentai vs Yaoi". Con Ester Gomá, Petrus y alguien de Dynamic.

Domingo, 6 de noviembre

11:00 - 11:30. Presentación. Página web otakutv.com.
11:30 - 12:00. Presentación. dreamers.com y canal de cómic y manga de eresmas.
12:00 - 13:00. Mesa redonda. "La verdad sobre lomos y grapas." Con Gonzo, Jaime Ortega y Jaime Rodríguez. Modera: Marc Ortiz.
13.00 - 14.00. Mesa redonda. "Traducciones, ¿un trabajo fácil?" Con Marc Bernabé, Verónica Calafell y Jaime Ortega. Modera: Marc Ortiz.
17:00 - 18:00. Mesa redonda. "De la idea a la página, ¿cómo se crea un manga?" Con Nacho Fernández, Guillermo March, Ken Niimura y Studio Kosen (Diana Fernández y Aurora García). Modera: Marc Ortiz.
18:00 - 19:00. Mesa redonda. "Jmusic." Con Francisco Font Gassó - Pako-, Alexandra Mestanza - Minako- y José Luis Tur Tur -Toshiya-. Modera: Ester Gomá.
19:00 -19:30. Presentación. Novedades de Amaníaco Ediciones.

KARAOKE

Durante los tres días del Salón, excepto el sábado por la mañana, que es cuando se realizara el concurso, cualquiera podrá acercarse y cantar en el escenario, ya sea las canciones seleccionadas para el concurso o de un CD que os traigáis (pues en Minami hemos conseguido que este año haya un reproductor de CD normal y corriente y no como hasta ahora).
El concurso se celebrará el sábado por la mañana, de 10:30 a 14:00. Para participar, debéis inscribiros en el estand de Ficomic. Podéis inscribiros tanto individualmente como en grupo, pero el núumero de participantes está limitado a 60. Como los años anteriores, el concurso está patrocinado por la tienda Continuará de Barcelona. También como los años anteriores, estará presentado por *Lázaro Muñoz*.
Canciones seleccionadas para el concurso (en Minami conseguimos algunas más, como los opening de Card Captor Sakura, Evangelion, algunas canciones de Sailor Moon y Ruroni Kenshin... pero como nos avisaron muy tarde no llegamos a tiempo y no se pudieron incluir en el concurso, quizá el año que viene). Son:

Rurouni Kenshin: "It's gonna rain"
Slayers: "Give a reason"
Mazinger Z: "Mazinger Z" (Opening)
Mazinger Z: "Boku wa Mazinger Z"
Marmalade Boy: "Moment"
Nausicaa: "Nausicaa song"
Totoro: "Tonari no Totoro"
Slayers: "Get along"
Marmalade Boy: "Egao ni aitai"
Marmalade Boy: "Serenade"
Dragon Ball GT: "Don't you see"
Rurouni Kenshin: "Sobakasu"

Premios

Mejor intérprete o intérpretes: Lote de productos manga valorado en 60.000 ptas.
Casi el mejor intérprete o intérpretes: Lote de productos manga valorado en 40.000 ptas.
No es el mejor intérprete o intérpretes, pero sí el más simpático: Lote de productos manga valorado en 30.000 ptas.
A la mejor coreografía: Lote de productos manga valorado en 25.000 ptas.
Al mayor desparpajo: Lote de productos manga valorado en 20.000 ptas.
A la mejor dicción japonesa, entone más o menos: Lote de productos manga valorado en 15.000 ptas.
Premio a la simpatía, pero menos que el 3er premio: Lote de productos manga valorado en 10.000 ptas.
No es el mejor intérprete o intérpretes, tampoco el más simpático, ni siquiera tiene acento japonés, pero le ha puesto mucha voluntad: Lote de productos manga valorado en 7500 ptas.

COSPLAY

El concurso de Cosplay se celebrará también el sábado día 4. Para participar, es imprescindible ir disfrazado y rellenar la papeleta de inscripción que se podrá encontrar en el stand de información, donde te darán tu número de participante. La inscripción se realizará durante todo el viernes y de las 10:00 a las 17:00 horas del sábado, hora en la que empezará el desfile de participantes ante el jurado en el escenario. El concurso está patrocinado por Chunichi Comics y Top Games y, como los años anteriores, estará presentado por *Lázaro Muñoz*.

Premios

Mejor disfraz individual: Un aparato DVD y una cinta de "Video Girl Ai".
Mejor grupo de gente disfrazada de algo reconocible: Un vídeo multisistema y una cinta de "Video Girl Ai".
Mejor personaje de "Card Captor Sakura" (Sakura, la cazadora de cartas): Libro de arte "Cheerio 2" (ilustraciones del anime de Sakura) y 3 CDs de la serie.
Al disfraz más ingenioso: Pack de vídeos colección completa "City Hunter 3" y un videojuego de Playstation.
Mejor coreografía Pack de videos colección completa "Gunbuster" y un videojuego de Playstation.
Al disfraz más sexy: Pack de vídeos colección completa "Utena" y un videojuego de Playstation.

GINKANA DETECTIVE CONAN

La "Ginkana Detective Conan", que tras intervención de Lázaro y Marc estará patrocinada por MangaFilms, se celebrará el sábado 4 y constará de dos pruebas, una de preguntas y una de habilidad (mezclado con la búsqueda de escondites e incluso de personas que habrá que realizar). Se presentará a las 10:30 en la sala de actos, donde se entregaran los folletos de participación. También se podrán seguir recogiendo los folletos de inscripción desde el stand de información durante toda la mañana.
Habrá solo un primer premio, con material donado por MangaFilms.

PROYECCIONES

Y, como primicia exclusiva, más incluso que todo lo anterior, os presentamos la programación casi definitiva de la sala de proyecciones, que es:

Viernes 3 de noviembre

10.15 El baúl de los recuerdos
Marco, la película
Especial Mitsuru adachi
13.00 Perfet Blue en DVD
16.00 Harmagedon
18.30 ANIME DE ORO
Spriggan

Sábado 4 de noviembre

10.15 ¿Las veremos algún día?
Tngun
Jugi OH
Sakon
One Piece
Boys Be

13.00 Diviertete con el shojo manga
Utena, la película
Especial Sailor Moon (último capítulo)
Yakumo Tatsu

16.30 El anime del futuro
Video Girl Ai
Kachou Ouji

17.30 Humor y misterio
Shin Chan
Detective Conan

18.45 Anime de oro
Aono Rokugo
Nadesico, la película

Domingo 5 de noviembre

10.00 Especial Hayao Miyazaki
Sherlock Holmes
Guerreros del Viento (Nausicaa)
Princesa Mononoke

13.00 Adorables monstruitos
Pokemon en DVD
Digimon

14.00 Anime TV
Especial Guerrero Samurai (El final)
Yat

16.30 Esto no es manga, pero... ¿acaso importa?
Twipsy
Flipper
Kampung Boy
X-Men
Juego de Niños
South Park
Glops

18.45 Anime de oro
Especial 25 Aniversario Nippon Animation
Hunter x Hunter
Princesa Sara
Future Boy Conan 2: Adventure Taiga

¡Hola a todos y todas! Tras un paréntesis de un par de meses vuelve vuestro correero ¿favorito? a las páginas de Minami. Es que todos tenemos derecho a unas vacaciones, ¿a que sí? A ver si con el final del verano os ponéis a escribir otra vez, que con las vacaciones se nota el bajón de cartas. Ya sabéis, esperamos vuestras cartas y dibujos.

Carolina Planes (Barcelona)
Empieza su carta muy enfadada porque no hemos publicado un par de dibujos que nos mandó hace un tiempo. No te lo tomes tan mal, ten en cuenta que hay mucha gente que manda dibujos a la redacción, y que no todos pueden tener cabida en la revista. Además, has de tener en cuenta que hay una serie de criterios a la hora de elegir dibujos, aparte de la mera calidad artística del mismo, como pueden ser:
El tamaño. Los dibujos muy grandes no caben en el escáner, y los excesivamente pequeños son imposibles de reproducir en buenas condiciones en la revista.
El color. Los dibujos coloreados tienen más posibilidades, ya que nos llegan siempre en menor cantidad a la redacción. Además, al fin y al cabo esto es una revista a color, y tenemos que aprovechar eso.
La originalidad: Se valora mucho más una ilustración original que las copias de otros autores. Y hay alguna gente que se merece un tirón de orejas, porque nos envía unos dibujos calcados, que tienen delito...
Así que ya sabes, mándanos más dibujos, a ver si la próxima vez tienes más suerte.

Antonio García (Madrid)
Parece que este mes estáis por la labor de poner a prueba mis poderes de adivinación, si es que alguna vez tuve alguno... De la larga lista (y podéis creerme cuando digo que es una lista bastante larga) de títulos por cuya publicación en nuestro país nos pregunta *Antonio* muy pocos tienen posibilidades, lamentablemente. Sobre **Card Captor Sakura** habrá que esperar a ver si se emite en alguna cadena nacional (poco probable, ya el mes pasado empezó la emisión por uno de los canales autonómicos catalanes (bueno, se emite en Vía Digital, pero supongo que tú te refieres a cadenas de no pago)) para una hipotética publicación del manga. Lo que sí puedo asegurarte que dudo que lleguemos a ver es la reedición y continuación de series clásicas como **Kimagure Orange Road**, **Touch** o **City Hunter**. Vamos, ni de broma, y menos tal y como está el mercado del manga últimamente, casi inexistente (me temo que tendrás que depender de las fanediciones). Sobre **Nausicaa**, serie que alguna editorial española ha anunciado como próxima novedad más de una vez, me temo que sigue sin haber nada, ni lo habrá en un futuro cercano a no ser que la situación editorial cambie mucho.

Enrique Fernández (Sabadell, Barcelona)
Carta reivindicativa habemus... Aquí va un fragmento:
"La situación del manga en España cada vez es peor (...) Aunque había gente que se alegró de la reducción de títulos de la línea manga de Norma Editorial, debido a los precios abusivos y la poca calidad de dichas ediciones, ahora seguramente las echarán de menos... Porque parece que Planeta ha tomado una medida similar, y cada vez saca menos títulos (*NdelCorreero: Y cada vez peores...*). Así que nos encontramos con la menor producción de manga en España que se ha visto desde la introducción de éste en el país. En cambio,

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Sara Vidigal Gómez
C/ Camino de los vinateros 28, 1ºA
28030 Madrid
16 años, le gustaría cartearse con amantes del manga y con aficionados a la realización de cómics.

Ali
C/ Salcillo 7, 1ºA
30110 Cabeza de Torres (Murcia)
14 años, dice que es nueva en esto, ¿alguien le echa una mano?

Diana Ciechurri Regige
Sevilla Este Residencial 90
C/ Fuselaje 44
41020 Sevilla
13 años, le encantan Digimon, Saber Marionette J, Evangelion y CCSakura

Jessica Mª García Moreno
C/ San Miguel 15, 1º, P 102
19200 Denqueca de Henares (Guadalajara) Quiere gente de 14-16 años, le gustan un montón de series.

paradójicamente, cada vez se edita más anime en vídeo y se emiten más series en TV. La pregunta es: ¿Por qué? ¿Y qué se puede hacer? Porque a este paso pronto no se editarán mangas en España."
¿Alguna opinión? ¿Creéis que la cosa está tan mal como dice *Enrique*? Venga, espero vuestras opiniones al respecto, creo que es un tema suficientemente interesante como para que expreséis vuestras ideas.

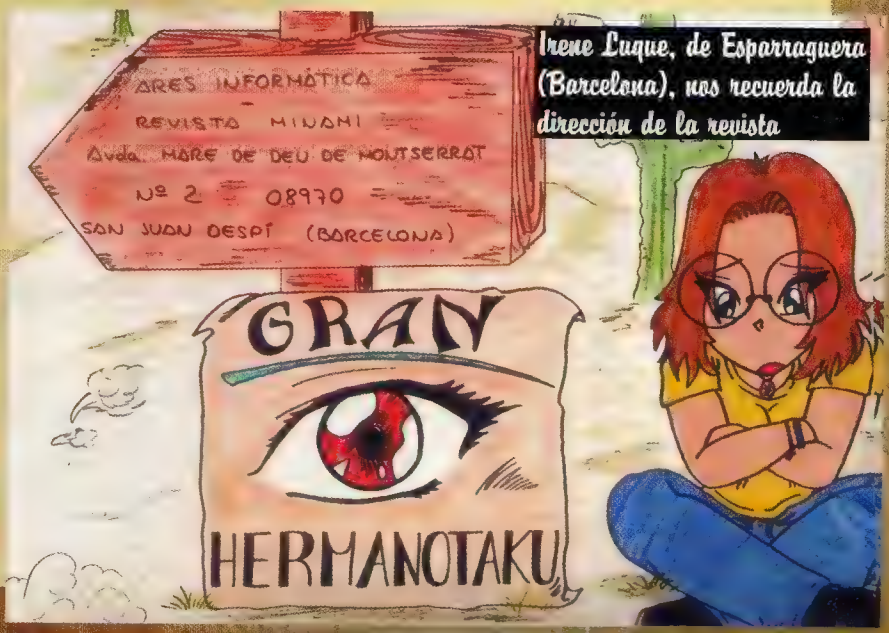
Pablo Higuera (Torrelavega, Cantabria)
Aquí tenemos un fan emprendedor, que quiere hacer un fanzine y nos pide algunos consejillos. Lo primero es buscarte colaboradores, que tampoco es cuestión de hacer todo el trabajo tú. Después has de decidir el formato y el número de páginas. Lo mejor al principio es el formato cuartilla, y una extensión de entre 25 y 30 páginas. Una vez hayas conseguido llenar tanto espacio (y créeme, no es nada fácil (*NdL: Dímelo a mí, que cada vez que me planto delante de la hoja de contenidos de los números eso de 68 páginas se me viene encima que no veas...*)) llega el momento de buscarse la vida rastreando copisterías que te hagan un buen precio. Ten en cuenta que el precio del fanzine no ha de superar las 250 pesetas, o difícilmente conseguirás los compradores suficientes para, al menos, cubrir gastos (utopía).
Por último, pásate por las librerías de tu ciudad o de alguna capital cercana (Santander en tu caso) para ver si te dejan vender el fanzine.
Generalmente, a cambio de publicidad, no acostumbra a haber problema. Y si después de esto aún te quedan ganas de hacer un fanzine... ¡Ánimo!

Diana Chiechurri (Sevilla)
Nos dice que pese a ser nueva en esto le gustaría que hubiera un salón en Sevilla. Bueno, pues me temo que llegas tarde, ya que en este número has podido leer la reseña del que se realizó. Pero tranquila, que seguro que habrá más. Sobre el por qué hay una sección **Pokémon** y no una de **Digimon**, una de las razones es que **Pokémon** mueve muchísimo más merchandise y actividades paralelas que **Digimon**. Si te fijas, muchas veces en la sección **Pokémon** se reseñan actividades y actos específicos, mientras que **Digimon** no tiene nada de eso. Lo de las carátulas fue, como casi todo, idea del jefe, y supongo que tu felicitación le vendrá muy bien ya que por lo que sé tuvo muchos problemas para conseguir ponerla en la revista. Y aunque tú veas **Evangelion** con doblaje sudamericano en Locomotion las cintas que editó Manga Films están en nuestro querido castellano español. De todas formas, decirte que la traducción latinoamericana es mejor que la española, siempre y cuando no te suponga mucho esfuerzo acostumbrarte al acento y expresiones sudamericanas.

María López (Badajoz)
Otra fan de *Yoshizumi* preguntando por novedades de su autora favorita. Pues estás de enhorabuena, ya que Planeta sacará al mercado, coincidiendo con el Salón del Manga de Barcelona, el primer número de **Mint na Bokura**. Sin embargo, no puedo darte buenas noticias con respecto a una posible reemisión en TVE de **Marmalade Boy**, ya que no parece entrar en los planes de la cadena el emitir más series de anime. Por ahora, los fans se tendrán que conformar con **Digimon**. *María* también felicita a Planeta por haberle dado otra oportunidad a **X** de *CLAMP*, y nos cuenta que se la ha recomendado a todas sus amigas. A ver si así la serie tiene ventas suficientes, y consigue mantenerse en el mercado.

Pues hasta aquí hemos llegado. El mes que viene, con el Salón del Manga de Barcelona a la vuelta de la esquina, volverá Minami. Y la sección de correo también, no os libraréis tan fácilmente de mí. ¡Hasta el mes que viene!

Asuma Shinohara

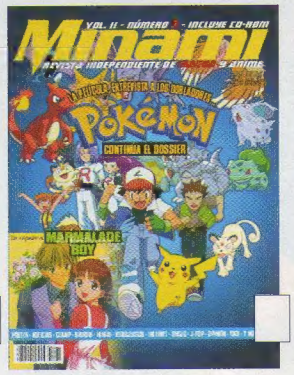


Irene Luque, de Esparraguera (Barcelona), nos recuerda la dirección de la revista

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, JUEGOS...



MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

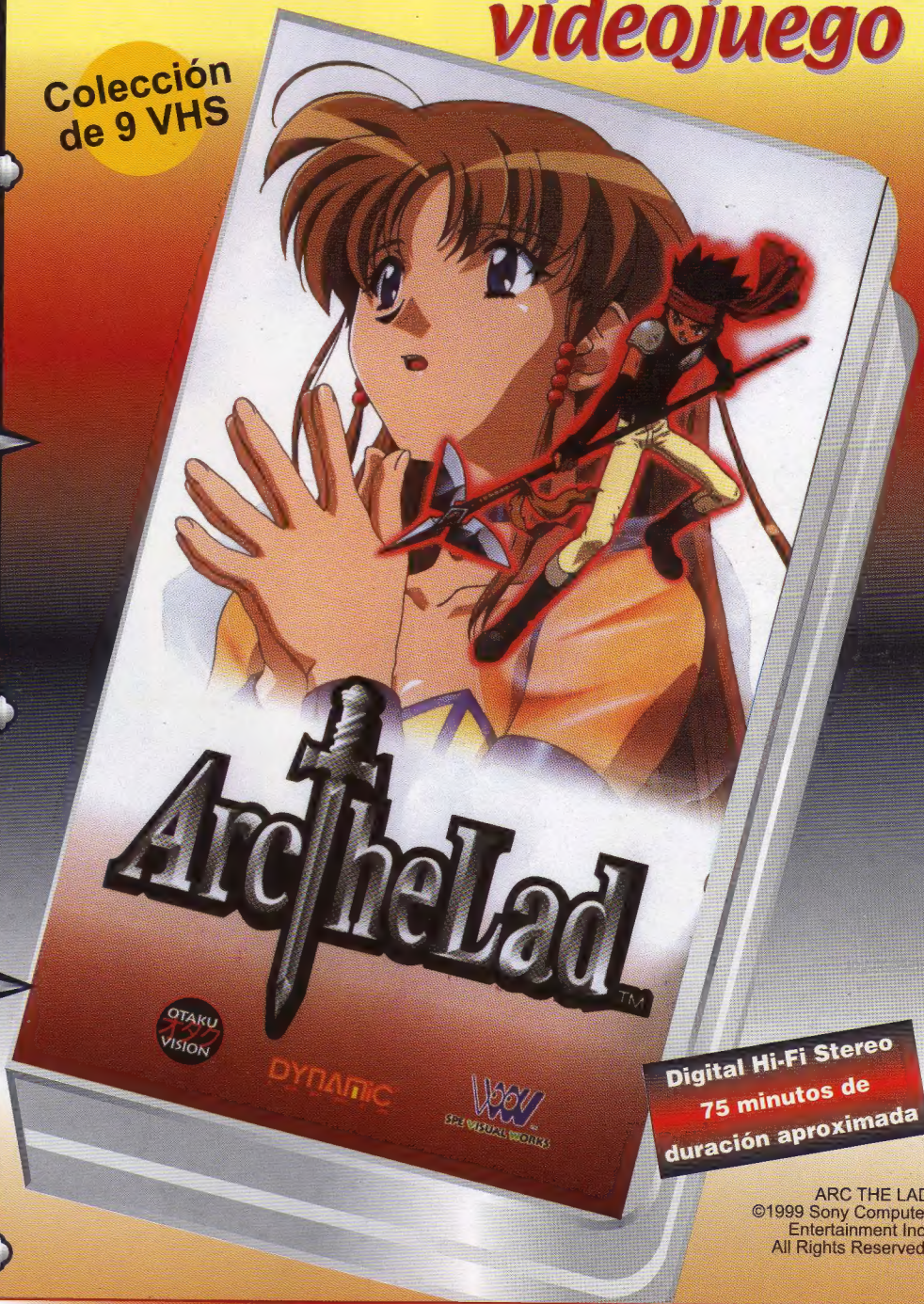
NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

Ya a la venta en vídeo la colección basada en el fantástico videojuego

Arc the Lad™

Colección de 9 VHS



Digital Hi-Fi Stereo
75 minutos de duración aproximada

ARC THE LAD
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

Selecta Visión
Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com

WARNER HOME VIDEO

DYNAMIC

OTAKU VISION

SPE VISUAL WORKS

Y en el CD encontrarás los mejores vídeos, una colección imprescindible de canciones, una impresionante recopilación de imágenes, un nutrido grupo de complementos... ¡Todo lo que siempre habías querido y más!